JOC FULL GOTHIC 3 ENHANCED EDITION

LEVEL



METRO 2033 > DARKSIDERS > BAYONETTA > KING ARTHUR > STAR TREK ONLINE > DANTE'S INFERNO

MASS EFFECT 2™

Martie 2010
Preț 14.99 lei
5 948490 250039 01003

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT — LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA — Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie. În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	13
Best Distribution	31,41,C4
D-Link	45
Ubisoft	7, 37
Radio 21	99

CU GÂNDUL LA... VACANŢĂ?

Vacanţa de iarnă a lăsat urme adânci în colectivul LEVEL, atât de adânci încât o bună parte dintre noi au rămas cu gândul la ea, altfel nu-mi explic cum de-ţi poate lua o eternitate să preadai, mult după termenul stabilit, materialele la tiparniţă. Ne-am scremut şi ne-am tot scremut pe ultima sută de metri ca nişte moşi băşinoşi, doar-doar om scăpa de ceea ce ne place să numim pană editorială sau World of Warcraft (Doamne, rade-i-l de pe hard!). Sau poate că ne-am propus noi prea mult pentru această ediţie, având în vedere că o mare parte dintre jocurile disecate în cadrul ei nu au ajuns la termenul prestabilit în mâinile noastre. Ne-am încăpăţânat, însă, să profităm din plin de ele pentru a diversifica conţinutul revistei, deşi timpul pe care l-am avut la dispoziţie a fost mai scurt ca de obicei şi se scurtează, în mod paradoxal, de la o lună la alta. Bag seama că cineva nu şi-a făcut bine temele la mate. Oricum, câştigătorii acestei ediţii sunteţi doar voi, motiv pentru care îmi permit să punctez câteva excepţii, iar datorită lor, taica Marius Ghinea se simte acum obligat să ocupe un sfert din ediţia următoare cu d-alde S.T.A.L.K.E.R., Napoleon, poate chiar şi cu un nou BioShock. Probabil că va reuşi. În paralel, încercăm să revitalizăm LEVEL FANS CAMP. Avem câteva promisiuni de sponsorizare din partea unor prieteni, iar dacă totul merge ca pe roate sperăm să deschidem porţile taberei la începutul lunii iunie. Speranţele sunt mari, iar surprizele la care ne-am gândit multe, aşa că ţineţi-ne pumnii. La vară, sperăm să vă putem vâna prin pădure.

P.S. *Observ că cineva a subtilizat ştreangul atârnat în mijlocul redacţiei, ceea ce mă face să cred că îl va folosi în scopuri necurate. Sau poate pur şi simplu ţine prea mult la noi, nu?* **P.P.S.** *Solicităm returnarea iepuraşului gonflabil care atârna în el.*

■ **KiMO**



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO

1. Darksiders
2. Army of Two: The 40th Day
3. Bayonetta

Koniec

1. Darksiders
2. Bayonetta
3. Army of Two: The 40th Day

cioLAN

1. King Arthur
2. Bayonetta
3. Army of Two: The 40th Day

Marius Ghinea

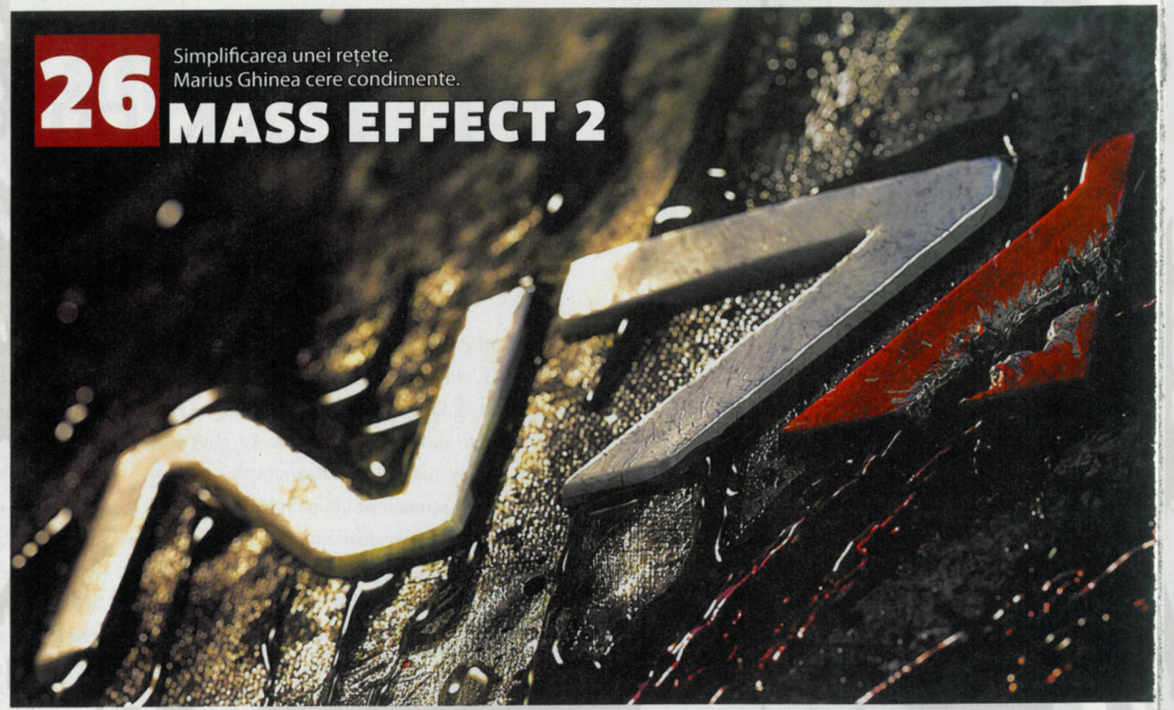
1. King Arthur
2. Army of Two: The 40th Day
3. Darksiders

Caleb

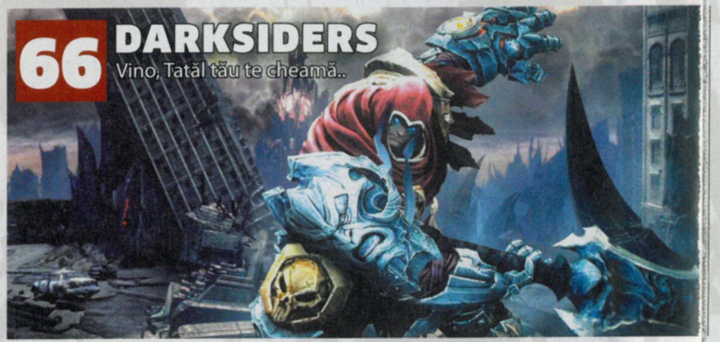
1. Bayonetta
2. King Arthur
3. Darksiders

BogdanS

1. BenQ MK2442
2. CM Storm Sentinel Advance
3. KWorld TVBox 1680ex





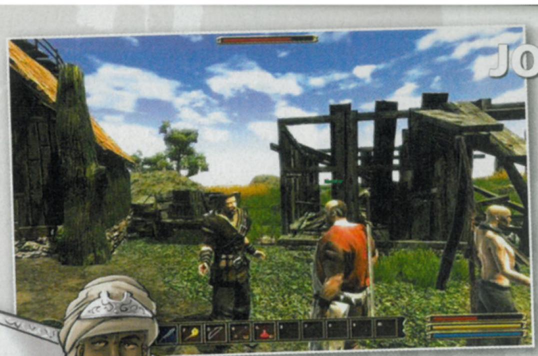








Gothic 3







Seria Gothic este, în opinia foarte multor iubitori ai genului, una din cele mai reuşite din istoria RPG-urilor. Ne avântăm să afirmăm că unul din motivele pentru care se poate ajunge la această concluzie este acela că Gothic a fost primul RPG care a articulat inteligent şi închegat conceptul de sandbox. Pe ce căi au reuşit producătorii Pyranha Bites o asemenea performanță? În primul rînd prin împletirea acțiunii cu o poveste captivantă, plină de ocolişuri, suişuri şi coborîşuri deseori surprinzătoare. Dar povestea nu este interesantă doar prin ea însăşi, ci şi prin felul în care oferă o bază solidă pentru un sistem ingenios dedicat deciziilor şi consecințelor, ce foloseşte existența câtorva facțiuni ca modalitate de construcție a propriului personaj. Astfel, fără a pierde nici un moment din ritmul vioi al acțiunii, eşti implicat în conflictele dintre diversele grupări ce apar în joc şi ajungi să fii nevoit să alegi pe una dintre acestea, fapt ce îți va influența semnificativ atât evoluția personajului (în folosirea armelor, armurilor şi/sau magiei), cât şi quest-urile care devin disponibile. În acest context, Gothic 3 aduce o dezvoltare a conceptului, prin aceea că introduce o măsură procentuală a relației cu facțiunile din joc, cărora le poți câştiga respectul până la punctul în care poți adera la una din ele sau obține diverse avantaje, pe măsură ce îndeplineşti sarcini încredințate de membrii acestora. La toate acestea se adaugă marca inconfundabilă a seriei Gothic, anume luptele, muuult perfecționate sub toate aspectele de community patch-ul aflător pe DVD alături de joc. De altfel, acest patch face din Gothic 3 un joc cu adevărat demn de numele şi renumele seriei, atât ca gameplay, cât şi sub aspect vizual (asta ca să nu mai vorbim de rezolvarea a numeroase bug-uri). Arme noi, armuri noi şi un sistem mai complex de atribute şi caracteristici ale personajului decât cel din titlurile anterioare ale seriei completează excepționala experiență oferită de imensa lume din Gothic 3. Iar atmosfera jocului poartă inimitabila pecete a muzicii lui Kai Rosenkranz - eticheta cu hologramă ce atestă originalitatea de netăgăduit a titlului pe care vi-l oferim în această lună. Doamnelor şi domnilor: Gothic 3 "Enhanced Edition!"

Procesor 2 GHz **Memorie** 1 GB
Accelerare 3D GeForce 6600 / Radeon 1300

DVD HIGHLIGHTS

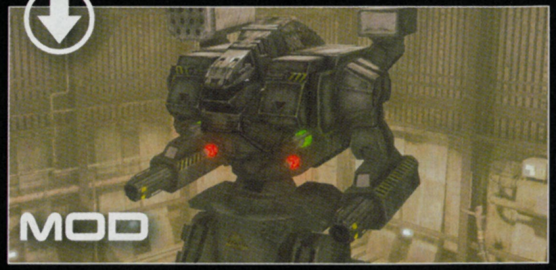
GERMAN TRUCK SIMULATOR

Neamțu's-a priceput dintotdeauna la mașini, inclusiv camioane, iar dacă n-ați condus până acum unul, asta-i șansa voastră.



MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS OPEN BETA 1

O conversie totală pentru jocul Crysis, ce-și propune să resusciteze câteva dintre legendele francizei MechWarrior.



THEATRE OF WAR: KURSK 1943

Tancul a jucat un rol decisiv în al Doilea Război Mondial, iar Kursk este locul în care s-a dat cea mai mare bătălie de tancuri din istorie.



GOD OF WAR III

Din culisele unuia dintre cele mai sângeroase și mai brutale jocuri ale anului, a cărui lansare se apropie vertiginos.



ZOMBIE DRIVER

Nu v-ați săturat de zombi? Mai luați una de la moșu'. De această dată măcelul se mută în stradă, iar noi la volanul unei... Dacii 1300?!



GOTHIC 3 „ENHANCED EDITION" (COMMUNITY PATCH V1.7.3)

Patch-ul care face din Gothic 3 un joc cu adevărat demn de numele și renumele seriei, atât ca gameplay, cât și sub aspect vizual.



EXTRA



DUNGEON DEFENCE (VERSIUNE COMPLETĂ)

Joculeț realizat de un mic grup de entuziaști, ajutați de Unreal Development Kit. Dungeon Defence este dovada vie că oricine poate da naștere unui joc bun, folosind aceleași unelte utilizate de Epic Games la realizarea unor jocuri precum Unreal Tournament 3 sau Gears of War. Puterea engine-ului Unreal 3 este acum la îndemâna oricui!

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ



GENOCID ÎN LEFT 4 DEAD 2

Organizațiile internaționale pentru apărarea drepturilor nemorților virtuali sunt îngrozite. O statistică publicată pe blogul oficial Left 4 Dead 2 ne indică un număr halucinant de zombie uciși cu sânge rece, și uneori cu toporul. În primele două luni de la lansare criminalii de pe Internet au căsăpit nici mi mult nici mai puțin de 28 981 249 043 de zombie nevinovați. 28 de miliarde, adică de 4,26 de ori populația întregii planete minus Chuck Norris. Mulți, tată, prea mulți. Sper că generațiile viitoare vor învăța ceva din holocaustul sărmanilor zombie. Sau că nu vor lăsa martori.

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Forța e puternică în TravellerTales. La fel și vistieria lucasiană, care va finanța un nou LEGO Star Wars. Al treilea, dacă am numărat bine (al patrulea dacă includem și The Complete Saga). Fiindcă filmele au fost exploatate la sânge în celelalte două LEGO Star Wars, mezinul se va inspira din animația The Clone Wars și va include toate personajele din cele două sezoane ale serialului. Pe lângă fascinația care-o exercită The Clone Wars asupra micului și a marelui public cu mic public în întreținere, mai suntem ademeniți cu noi abilități speciale, un editor de niveluri mai bine pus la punct, lupte mai interesante și alte bunătățuri care să-i redea plasticului prospețimea de altă dată. Eu unul m-aș bucura ca un copil dacă n-ar fi amintirea lui LEGO Indiana Jones 2…



SETTLERS VII: PATHS TO A KINGDOM COLLECTORS EDITION



Ubisoft a dezvăluit noi detalii legate de ediția destinată colecționarilor a jocului Settlers VII: Paths to a Kingdom, care va fi disponibilă în magazinele din teritoriile EMEA începând cu 25 martie. Cei care vor achiziționa Settlers VII: Paths to a Kingdom Collector's Edition vor primi pe lângă joc următoarele bonusuri:

Conținut exclusiv in-game:

- O hartă unică
- Elemente arhitecturale exclusive care vor permite jucătorilor să-și personalizeze castelul și orașul: 1 poartă, 3 ferestre, 1 balcon, 1 gargui
- Coloana sonoră a jocului

Obiecte exclusive

- O figurină de 16 cm „Settlers's Constructor"
- O punguță cu semințe care să le amintească jucătorilor de nevoile elementare ale locuitorilor regatului (porumb, grâu, etc.)
- Un poster A2 cu personaje din joc

Jocul, planificat să apară pe 25 martie, va fi o versiune hibridă unică, care va fi compatibil atât cu PC-urile care rulează Windows, cât și cu sistemele de tip Macintosh.

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Ubisoft a anunțat un nou joc Tom Clancy's, anume Ghost Recon: Future Soldier, care se află în dezvoltare în studioul din Paris și este planificat să apară în sezonul de iarnă al anului curent. Dezvoltat de echipa care a creat și Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter și Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, noul joc va prezenta pe monitoare tehnologie de ultimă oră, echipamente high-tech, respectiv o campanie single-player și moduri multiplayer deosebite. Ubisoft va oferi fanilor șansa de a încerca primii noul joc în cadrul unei sesiuni beta ce va avea loc în această vară. Invitația la acest beta excsluiv va fi diosponibilă pentru o perioadă limitată celor care vor achiziționa Tom Clancy's Splinter Cell Conviction pentru Xbox 360, joc care va apărea pe 16 aprilie. Doh!

NAPOLEON: TOTAL WAR MULTIPLAYER

SEGA și Creative Assembly ne anunță că Napoleon: Total War va fi primul joc al seriei al cărui campanie va putea fi jucată și în multiplyer, atât competitiv cât și în co-op. În plus, producătorii au introdus un nou sistem de joc, pe care l-au numit "drop-in battles", în care jucătorii pot prelua comanda AI-ului pe parcursul unei bătălii.







LOST PLANET 2 ȘI SSF IV: DATE DE LANSARE

Capcom a anunțat datele de lansare pentru Lost Planet 2 și Super Street Fighter IV. Astfel, Lost Planet 2 va avea parte de o lansare simultană în Statele Unite și Europa pe data de 18 mai. Această dată este valabilă doar pentru versiunea destinată consolelor (PS3 și Xbox 360). Posesorii de PC-uri sunt nevoiți să mai aștepte, dar încă nu se știe cât. Pe de altă parte, Street Fighter IV va fi lansat pentru console pe 27 aprilie în Statele Unite și pe 30 aprilie în Europa. SSF IV va veni cu personaje, ultra-combo-uri și moduri noi de joc online plus vechile "bonus stages" și un gameplay îmbunătățit.

SPELLFORCE 2: FAITH IN DESTINY ÎN APRILIE

JoWood a anunțat noua dată de lansare pentru SpellForce 2: Faith in Destiny, expansionul standalone pentru SpellForce 2 programat să apară în iarna lui 2009. Cum 2009 a trecut, iar iarna e și ea pe ducă, noua dată de lansare a fost fixată în luna aprilie a anului curent. În Faith in Destiny, o forță misterioasă amenință lumea Eo. Drept urmare, jucătorul, care va intra din nou în pielea unui erou versat în arta războiului/zidăriei, va trebui să pună osul la bunăstarea gloatei de Shaikani, ajutându-i să încheie o serie de alianțe cu unicul scop de a învinge forța cea misterioasă anterior menționată. Ca orice expansion cu bun simț, Faith in Destiny va conține unități, clădiri și vrăji noi, o rasă nouă (aliata forței misterioase TM), un număr ridicat de misiuni și un motoraș grafic ușor îmbunătățit. Ca fapt divers, JoWood se mai laudă că în Faith in Destiny, Avatarul va putea călări dragoni. Oh boy!



KINGS AND CASTLES

Chris Taylor, eminența cenușie din spatele lui Total Annihilation și „tătucul" studiourilor Gas Powered Games (Dungeon Siege, Demigod, Supreme Commander) ne pregătește un nou RTS. Şi nu un RTS oarecare, ci ditamai RTS-ul epic, Kings and Castles. Care, ca orice bâzdâganie epică din zilele noastre, va sălăşui atât pe PC-uri cât şi pe consolele next-gen. După tipic, au fost făcute promisiuni: zoom nesimțit, un motoraş grafic năucitor care va rula şi pe calculatoarele ceva mai slabe şi hărți incredibile (aici tind să le acord credit, hărțile din Demigod erau foarte artistice).

Ni se mai promite şi că vom fi puşi la curent cu fiecare aspect al procesului de producție prin intermediul site-ului oficial (www.kingsandcastles) şi al rețelelor sociale, deci vă sfătuiesc să stați cu ochii pe site şi pe userul lui Taylor de pe Twitter (DeathBot9).

Şi fiindcă nu există încă screenshot-uri, vă invit să admirați un cal fericit. Ne plac caii, mai ales când nu sunt deprimați.

GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY VIN PE PC



Lucruri bune se întâmplă celor ce aşteaptă. De exemplu, încăpățânații cu PC, care n-au binevoit să-şi cumpere consolă pentru a se putea bucura şi ei de cele două DLC-uri pentru GTA4 (The Lost and The Damned şi The Ballad of Gay Tony) se vor bucura să afle că în data de 30 martie 2010 (sper că am înțeles bine şi este vorba de 2010 ☒), Rockstar va lansa prin intermediul distribuției digitale GTA4: Episodes from Liberty City pentru versiunea de PC a îndrăgitului simulator de „băețaş". Cam târziu, totuşi…



LEGO HARRY POTTER ÎN MAI

Toamna se numără bobocii, spune sfătoasă înțelepciunea restanțierilor. La şcolile de vrăjitori treaba stă puțin altfel şi bobocii se numără primăvara. Mai exact în luna mai, când LEGO Harry Potter: Years 1-4 va vedea lumina zilei. Oficial.

INTERPLAY, DIN NOU PE VAL?

Un individ cu foarte mult timp liber şi o pasiune morbidă pentru tranzacțiile (altora) de acțiuni, a descoperit un raport conform căruia câteva milioane din acțiunile Interplay şi-au schimbat stăpânul şi au ajuns pe mâna lui Frederic Chesnais (hint: MicroProse Systems LLC). Deşi ar fi foarte interesat de aflat şi ce mai învârte MicroProse-ul (hint: hardware), ne interesează mai mult ce-are de gând să facă Interplay cu banii (în afara MMO-ului Fallout).

Un investitor Interplay mai guraliv a declarat pe forumul site-ului Duck and Cover că tranzacția face parte dintr-un plan de finanțare pentru dezvoltarea a patru proiecte bazate pe proprietățile intelectuale ale Interplay-ului. Adică Earthworm Jim, Descent, Dark Alliance şi, aparent, MDK. Asta presupunând că vor reuşi să scape basma curată din ghearele avocaților Bethesda.



WORMS 2 ARMAGEDDON VINE PE STEAM



Un post pe pagina de facebook (ştiam eu că rețelele ăstea sociale îmi vor folosi şi mie măcar o dată) a companiei Team17 anunță (re)lansarea iminentă a mirificului Worms 2: Armageddon prin intermediul platformei de distribuție digitală Steam. Nu a fost anunțată o dată exactă, deci în locul vostru aş sta geană pe steam, pentru că armaghedonul viermilor e un eveniment care nu trebuie ratat cu niciun chip. Mai ales dacă l-ai experimentat în copilărie, n-ai plătit bilet şi te-ai simțit nespus de vinovat.

OBSIDIAN ÎNTOARCE ROATA. TIMPULUI.



Red Eagle Games, compania care a achiziționat în 2008 drepturile de a dezvolta jocuri video plasate în universul Wheel of Time (opera răposatului Robert Jordan), are de gând să intre în franciză cât mai curând. În acest scop, a încheiat un parteneriat Obsidian, companie cu „ceva" experiență în domeniul RPG-urilor. Detaliile lipsesc cu desăvârşire, ştim doar că Obsidian va dezvolta jocuri (pluralul îmi dă speranțe că shooter-ul din '99 n-o să rămână singur pe lume) Wheel of Time pentru PC, Xbox360 şi PS3. Să fie primite.

„Echipa de la Obsidian a demonstrat în repetate rânduri că poate îmbina cu succes arta povestirii cu tehnologia pentru a crea RPG-uri memorabile", a declarat entuziasmat Rick Selvage, CEO-ul companiei Red Eagle. Nu neg calitățile de „povestitori" ale oamenilor de bine de la Obsidian, însă tehnologia lor (adică a foştilor angajați Troika şi Black Isle) întotdeauna mi-a cam dat bătăi de cap.



ALAN WAKE DOAR PENTRU CONSOLE

Alan Wake va ajunge pe rafturile magazinelor în 21 mai, dar nu va fi lansat şi pentru PC. Pentru a aprecia ironia fină, vom călători în timp în anul 2005 când Alana Wake a fost anunțat cu surle şi trâmbițe. Pentru consolele next-gen şi PC. Un an mai târziu, Alan Wake a fost prezentat lumii întregi ca un joc care va profita de giganticul avans tehnologic pe care Vista urma să-l ofere lumii întregi. S-a discutat chiar şi despre o posibilă exclusivitate Vista. După care s-a aşternut o linişte de mormânt. Linişte întreruptă din nou de Microsoft, care a anunțat că Alan Wake va fi o experiență care trebuie neapărat trăită pe canapea, în fața televizorului. Conectat la un Xbox 360, desigur, căci doar aşa ne putem bucura de un thriller psihologic. Pe canapea, în fața celui mai destoinic psiholog în existență: televizorul.

DEUSEX 3 BOTEZAT?

Fiindcă numărul din coadă trebuie să poarte şi un nume, Square Enix a înregistrat Deus Ex: Human Revolution şi Deus Ex Human Revolution. Aşadar, există o mare posibilitate ca al treilea membru al familiei Deus Ex să fie botezat Human Revolution şi nu D3us eX, cum am văzut că se poartă la Eidos…



CÂŞTIGĂTORUL
concursului exclusiv

ASSASSIN'S CREED 2 HIDDEN BLADE
organizat de

LEVEL şi **UBISOFT** în luna decembrie este:

Condraşov Dumitru din Tulcea

Acesta a câştigat obiectul de colecţie suprem, o foarte valoroasă replică în mărime naturală a armei ascunse în mâneca lui Ezio, eroul principal din jocul Assassin's Creed 2!

Info: Câştigătorul este rugat să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728. De asemenea, va trebui să dovedească că nu are antecedente penale şi a împlinit vârsta de 18 ani.

DEAD RISING 2 LA VARĂ

Am fost foarte entuziasmaţi când am aflat, cu destul de mult timp în urmă, că Dead Rising 2, spre deosebire de tătâne-său, un exclusiv de-al icsbocs-ului, va ateriza într-un final şi pe PC-uri. După o lungă perioadă de linişte, timp în care a început să ne cam îngrijoreze soarta jocului, Capcom a anunţat că Dead Rising 2 va fi lansat pe PC, Xbox360 şi PS3 în data de 31 august în Statele Unite şi în 2 septembrie pe teritoriile europene. Lansarea va fi precedată de Dead Rising 2: CASE ZERO, un scurt prolog al lui Dead Rising 2, destinat exclusiv consolelor Xbox 360. Braaaaains!



SE VOR LANSA

Battlefield: Bad Company 2	PC, PS3, X360	Electronic Arts
Supreme Commander 2	PC, X360	Square Enix
God of War III	PS3	SCEA
Command & Conquer 4	PC	Electronic Arts
Warhammer 40k: DoW II Chaos Rising	PC	THQ
Dragon Age: Origins – Awakening	PC, X360, PS3	Electronic Arts



MIDDLE-EARTH QUEST



Franciza Inelului

Pentru cei care nu au citit cărţile din seria The Lord of the Rings şi au văzut doar filmele trebuie menţionat că, între momentul în care Frodo primeşte inelul şi cel în care pleacă efectiv către Mordor, există o perioadă de 17 ani (nu e greşeală de tipar) în care Gandalf se documentează, îl vânează pe Gollum şi întreg Middle Earth-ul încearcă să-l ţină pe Sauron departe. Middle Earth Quest are loc în această perioadă.

Jocul a fost creat de Christian T. Petersen, veteranul din spatele Twilight Imperium şi A Game of Thrones. Este puţin diferit de celelalte jocuri în format unul contra mulţi în sensul că nu mai există secretul identităţii ca la Shadows over Camelot sau Battlestar Galactica. Numărul maxim de jucători este de patru, dintre care unul va juca tot timpul rolul lui Sauron, iar restul vor fi eroi ai Pământului de Mijloc.

One ring to rule them all

Jocul vine cu o hartă a Pământului de Mijloc care le va fi foarte familiară împătimiţilor Tolkien şi cu o mulţime de pachete de cărţi. Mai multe decât mi-a fost dat să văd vreodată la un loc.
Nici nu o să le mai enumăr dat fiind că aproape tot ce se întâmplă în joc se face cu cărţi. Mai sunt diverse piese şi figurine care reprezintă elemente de joc cum ar fi influenţa lui Sauron sau puterea eroilor.

Pentru cei care vor să joace cu Aragorn sau Legolas am o veste dezamăgitoare. Nu se poate. Eroii sunt creaţie proprie a autorului, iar personajele cunoscute vor apărea în joc doar ca aliaţi. Sauron, pe de altă parte, are acces la îndrăgiţii Gothmog, Mouth of Sauron, Witch King, Nazgulii şi mulţi alţi monstruleţi adorabili.

Obiectivul jocului pentru fiecare tabără e de a... câştiga. În acest scop primeşte o misiune secretă la începutul jocului şi va încerca să termine această misiune înainte ca ceilalţi să ajungă la finalul jocului (contorizat de o pistă şi nişte jetoane care avansează în fiecare tură). Dacă tabăra care ajunge la final nu şi-a îndeplinit misiunea, câştigătorul se decide prin luptă între unul din eroi (ales de comun acord) şi Nazguli.

Primul lucru care sare în ochi la structura jocului este cât de diferite sunt stilurile de joc între tabăra eroilor şi cea a lui Sauron. După cum urmează...

Men of the West

Eroii au câteva atribute definitorii. Cam tot ceea ce fac se face prin intermediul unui pachet de cărţi. Numărul acestora reprezintă punctele de viaţă ale eroului, iar informaţia de pe ele reprezintă un atac în luptă. De asemenea, pentru a se mişca pe hartă, eroii vor utiliza tot cărţi. Cele folosite pentru luptă şi mutat se vor pune de o parte şi se pot recupera la începutul următoarei ture (acţiune de odihnire), iar cele care reprezintă damage-ul luat se pot recupera doar prin spitalizare (slavă Domnului, nu în spitalele de la noi) în cetăţile aliate. Astfel, partea eroilor este mai mult un joc de management al resurselor şi distribuire eficientă a acestora.

Alte atribute ale eroilor sunt clasice pentru RPG-uri: Strength (numărul de cărţi care pot fi jucate în luptă), Agility (care poate fi adăugată la strength sau defense), Wisdom (pentru călătorit în condiţii de siguranţă) şi Fortitude (numărul de cărţi trase în fiecare tură).



Luptă epică la Poarta Neagră



Recomand o masă mare...

La începutul turei sale, eroul poate să se odihnească, recuperând astfel cărţile pierdute. După aceasta, dacă Sauron are un minion sau monstru în locaţia eroului, poate alege să-l atace cu acesta. Eroul este apoi liber să se mişte. Locaţiile din joc sunt legate între ele prin drumuri cu iconiţe care au un simbol de teren şi un număr. Eroul poate arunca ori o carte cu simbolul respectiv sau un număr de alte cărţi egale cu numărul reprezentat pentru a se mişca în noua locaţie. După aceea, va trebui ori să se lupte cu eventualii monştri de acolo ori să aibă un encounter negativ în cazul în care locaţia este marcată drept „periculoasă" (factor determinat de mai multe condiţii). Eroul va putea pe urmă să exploreze locaţia prin care poate face o multitudine de acţiuni: rezolvat quest-uri, vorbit cu personajele prezente, adunat „favor", o resursă suplimentară şi aşa mai departe. Acest pas poate fi repetat de oricâte ori vrea eroul, în limita resurselor disponibile. După ce eroul nu mai vrea să se mişte, va avea un encounter în locaţia finală.

BOARD GAMES



Personaj necunoscut din The Lord of the Rings

One for the Dark Lord sitting on his throne

După fiecare erou, Sauron va avea şi el o tură la dispoziţie. Tura lui Sauron este mult mai strategică din punctul de vedere al planificării. Influenţa lui Sauron porneşte din fortăreţele lui sub formă de lanţ prin locaţiile aflate în extensie directă. Un fel de creep al Zergilor. Dacă lanţul e întrerupt, influenţa care nu mai e legată de o fortăreaţă se pierde. La începutul fiecărei ture, Sauron va pierde influenţa din zonele ocupate de eroi. Jetoanele care determină progresul jocului vor avansa independent, iar apoi Sauron poate începe să-şi facă „damblaua".

În fiecare tură, Sauron poate juca o carte Plot care îi avansează diferit jetoanele, iar apoi poate juca o carte eveniment. Acţiunile pe care le poate întreprinde sunt de trei feluri. Poate să îşi extindă influenţa pe hartă, să tragă cărţi pe care le poate juca pentru a pune beţe în roate eroilor sau să recruteze şi să mute monştri pe hartă. Sistemul de acţiuni este făcut în aşa fel încât o acţiune devine mai puţin puternică pe măsură ce este folosită mai des şi îşi revine doar după un anumit timp. Un fel de cooldown pentru a preveni abuzul. La finalul turei sale, fiecare erou va trage cărţi egale cu fortitude-ul său.

Lupte în Middle Earth

O luptă se desfăşoară relativ simplu. După ce fiecare jucător participant îşi trage cărţile, vor juca simultan câte una. Fiecare carte are un atac, un defense, o eventuală abilitate specială şi un cost. Defense-ul unei cărţi se scade din atacul celeilalte, iar restul se alocă drept damage eroului, respectiv inamicului. Dacă unul din ei joacă o carte al cărei cost adunat cu cele ale cărţilor jucate în prealabil depăşeşte strength-ul propriu, va deveni obosit şi va pierde lupta. Primul care devine obosit sau moare va pierde, evident, lupta.

Un erou mort este mort definitiv, dar este foarte greu pentru acesta să moară cu adevărat dacă îşi foloseşte resursele inteligent.
Monştrii lui Sauron sunt relativ dispensabili, dar generalii nu. Singurii care nu pot fi omorâţi sunt Nazgulii.

Jocul se desfăşoară practic sub forma unui concurs în care fiecare tabără încearcă să o încurce pe cealaltă în timp ce îşi duce la capăt misiunea în limita timpului disponibil. În primele câteva minute de joc, acesta pare foarte haotic, dar pe măsură ce avansează, devine tot mai clar că este un boardgame foarte bine gândit şi structurat (cum de altfel mă şi aşteptam de la Petersen). Regulile sunt comprehensive şi foarte uşor de reţinut după două-trei ture de joc.

Dacă ar fi să îl rezum într-o frază, Middle Earth Quest este un Arkham Horror la care se adaugă un element competitiv şi mult mai multă strategie. Ritmul jocului este unul alert, iar durata unei sesiuni nu este foarte mare. Middle Earth Quest este în acelaşi timp un joc lejer şi complex. Nu doar pentru împătimiţi. ■

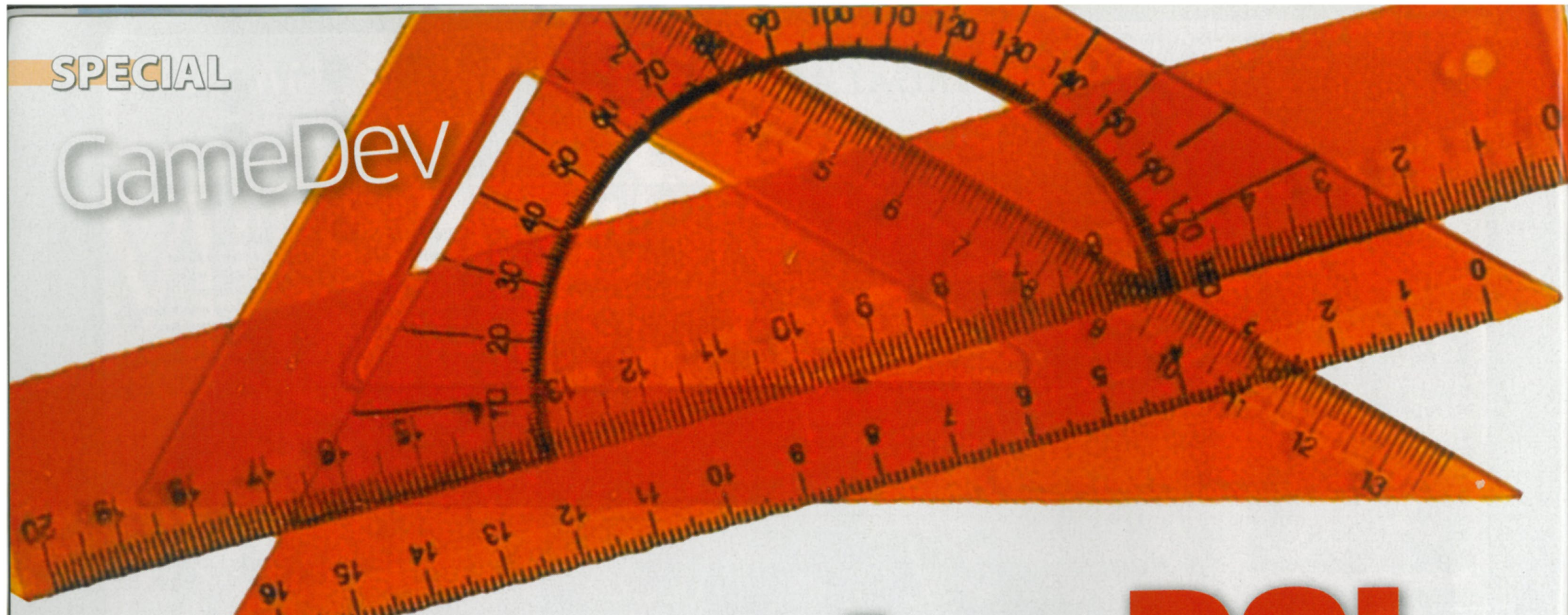
Paul Policarp



Pe aici pe undeva ar trebui să fie nişte Hobbiţi



Cu Nazgulii pe urme



GameDev

LECȚIA NUMĂRUL DOI

Industria de jocuri şi rolurile din cadrul ei Partea I

Producători, distribuitori, publisheri, contractori – cui mulţumeşti sau pe cine înjuri când te joci un joc video? Ba mai mult, dacă eşti interesat de o carieră în industria jocurilor, care este prima meserie care îţi vine în minte şi la câte exact te poţi gândi? Adevărul este că orice joc video este un produs complex şi că, într-o industrie în care echipele variază în număr de la sub 10 la peste o sută, este foarte dificil să îţi găseşti drumul. Vestea bună este însă că, într-un domeniu atât de complex şi de fascinant, există o grămadă de posibilităţi să contribui la crearea produselor care ţi-au acaparat atât de mult din timpul liber.

Industria jocurilor se împarte, în principal, în publisheri, distribuitori şi studiouri de jocuri, completate însă de o mulţime de companii adiţionale specializate pe domenii de nişă. Publisher-ii sunt „editurile" din acest domeniu, responsabile de procesul de publicare al jocurilor video. Acest proces de publicare implică dezvoltarea efectivă a jocului, manufactura (producerea cutiei care include DVD-ul, manualele etc.), marketingul, publicitatea sau localizarea. Distribuitorii sunt cei responsabili de distribuţia jocurilor, un proces care implică în prezent foarte multe schimbări (şi mă refer în mod particular la distribuţia online). Cei mai importanţi publisheri se ocupă şi de distribuţia jocurilor. Studiourile de jocuri - sau dezvoltatorii de jocuri – sunt companiile care produc efectiv jocul în sine. Contractorii sunt companiile contractate să ajute sau să dezvolte complet o anumită parte a jocului. Alături de distribuţie, publisherii au adesea şi propriile lor studiouri de dezvoltare, deţinute din start sau cumpărate. Pe lângă toate acestea, se adaugă şi companiile specializate de partea legală a producţiei şi distribuţiei de jocuri, cele care dezvoltă software pentru crearea de jocuri sau cele specializate în resurse umane pentru industria jocurilor.

Celula principală a industriei o constituie totuşi studiourile de jocuri. Acestea pot oferi servicii complete - şi anume, dezvoltarea de la A la Z a unui joc – sau servicii specializate, şi anume dezvoltarea unei anumite părţi a unui joc.

Studiourile de jocuri

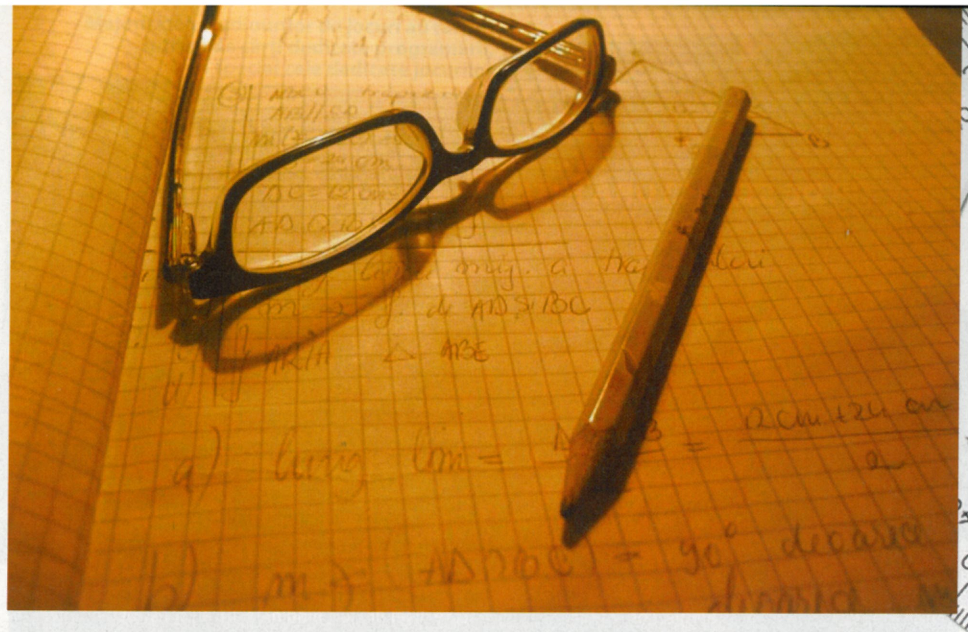
„Furnicile" industriei de jocuri sunt studiourile, responsabile de crearea jocurilor atât din punct de vedere programatic, cât şi artistic, deşi nu ele deţin singurul cuvânt în ceea ce priveşte designul şi funcţionalitatea produsului la care lucrează. Majoritatea studiourilor de jocuri sunt specializate pe anumite platforme (PC, Xbox 360, PlayStation 2, 3 şi PSP, Nintendo DS, Wii etc.), iar unele se împart şi în funcţie de un anumit gen de joc pe care îl dezvoltă. În ceea ce priveşte studiourile de nişă, unele sunt specializate doar pe portarea jocurilor de pe o platformă pe alta sau pe localizarea (traducerea tuturor textelor dintr-un joc) pentru anumite părţi ale lumii, în vreme ce altele dezvoltă middleware – programe software folosite în crearea de jocuri, cum ar fi generatoare de elemente 3D sau chiar engine-uri fizice sau grafice, care sunt utilizate de alte studiouri cu licenţă sau în schimbul unei părţi din profitul obţinut de titlul în cauză.

Studiourile de jocuri se compun din programatori, artişti 2D, artişti 3D şi de sunet, oameni specializaţi pe crearea de efecte speciale, designeri de nivel, designeri de joc şi manageri, precum şi persoane care deţin funcţii mai puţin legate de jocuri în sine, precum contabili sau specialişti în resurse umane.
Cea mai mare parte dintre meseriile întâlnire într-un studio de jocuri se împart şi ele în mai multe sub-categorii, determinate atât de structura proiectului, cât şi de structura în sine a companiei.

Indiferent de organizarea studioului, dezvoltarea unui joc presupune extrem de multă muncă de colaborare între echipe. Nu pot exista jocuri fără management, design, programare, grafică, sunet, artă, efecte speciale (decât în unele cazuri deosebite care, de altfel, confirmă regula - vezi MUD-urile). Iar regula asta se aplică până şi la cele mai nevinovate funcţionalităţi. Managementul este responsabil pentru structurarea, planificarea şi bunul mers al proiectului, designul defineşte cele mai fine detalii, programarea le implementează, 2D-ul şi 3D-ul le dau formă, culoare şi viaţă, efectele speciale (FX) le fac explozive, sunetul le dă voce, level designul le creează un context.

Coordonarea unei astfel de echipe este o muncă foarte grea şi, datorită complexităţii pe care o presupune un joc şi numărul mare de persoane foarte creative care sunt implicate, rolul fiecărui participant este cel puţin la fel de important ca strategia de lucru aplicată de companie în sine. Ceea ce stă de fapt la baza unui joc bun este o echipă formată din oameni cu viziuni diferite, care este însă capabilă să se respecte reciproc şi să valorifice fiecare dram de genialitate din fiecare.
Aceasta este trăsătura care defineşte calitatea unui joc şi pe care ar trebui să o înjuri sau căreia să îi mulţumeşti atunci când te joci.

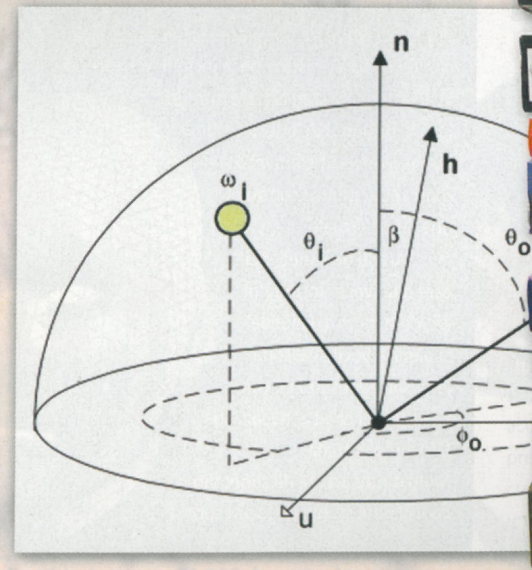
În mod tipic, orice funcţionalitate de care beneficiezi la orice timp dat reprezintă rezultatul muncii tuturor persoanelor implicate în acel proiect. Spre exemplu, Locke se joacă acum în Star Trek Online şi tocmai finalizează o luptă spaţială împotriva unei mulţimi de NPC-uri. Este aproape de a câştiga, însă este sub atac continuu. Eu aud: „Warning! Ship is under attack! Target shields have failed!". Experienţa mă ajută să înţeleg complexitatea acestei situaţii. Sebi are un light cruiser model NX, numit USS Dominion. Nava în sine este produsul a două departamente, şi anume 3D şi 2D, care au recreat-o din punct de vedere vizual să fie cât mai aproape de Enterprise-ul pe care îl cunoaştem cu toţii.
Comportamentul ei este produsul unui departament de programare, care a învăţat-o să atace, să poată fi manevrabilă, dar în acelaşi timp, să şi fie supusă riscului de a fi distrusă. Nava deţinută de Sebi este controlabilă prin intermediul tastelor funcţionale şi al HUD-ului, anume butoanele disponibile pe ecran - toate produsele designului, care determină accesibilitatea acestora, şi a 2D-ului, care determină aspectul acestora, la care evident, intervine programarea care le oferă funcţionalitate. FX-urile adiacente - şi anume shield-ul care înconjoară nava, exploziile de pe ecran, shield-urile navelor inamice, FX-urile de sunet care mă anunţă stadiul navei inamice sau stadiul navei proprii - sunt rezultatul departamentelor de FX-uri, care pot fi vizuale sau de sunet. Că tot am ajuns la sunet, Locke a câştigat. Pot şti această situaţie intuitiv, fiindcă muzica de fundal a jocului s-a schimbat la tema clasică a Star Trek-ului, iar toate comenzile pe care le dă acum sunt „calme" - apăsări de butoane, deschideri de uşi din interiorul navei. Acum, partea de explorare intervine - Sebi a dat comanda de Warp, ceea ce echivalează cu un cut-scene mic, un FX vizual care îmi arată urma reactoarelor, precum şi un FX audio, care îmi sugerează că nava şi-a lansat warp drive-ul. Cut scene-ul în sine este un produs al departamentului 3D, responsabil şi de animaţii, care a poziţionat camera într-un unghi care să permită vizionarea efectelor şi să aibă un impact maxim de warp drive. Vă pot garanta că numai aceste câteva secunde de joc au luat probabil cel puţin câteva luni de muncă şi prin iteraţii au ajuns la versiunea cât mai aproape de perfecţiunea unei viziuni a acestui eveniment, care se va desfăşura la comanda jucătorului, fapt comandat de programare. Designul a mai spus şi că acest eveniment va fi semnalizat de lipsa de HUD - un alt detaliu care a ajuns în versiunea comercială după mult timp de compromisuri şi iteraţii.



Pentru a coordona o astfel de muncă atât de strâns legată inter-disciplinar, fiecare studio se organizează în funcţie de necesităţile proprii şi metodologia de lucru folosită, care determină ulterior un mod de lucru (workflow). Un workflow trebuie să ţină cont de „drumul" fiecărei funcţionalităţi în parte şi să îl plănuiască în concordanţă cu acesta. Bunăoară, nu putem avea un avatar al jucătorului fără modelare 3D şi texturare 2D şi tot aşa, un model bine creat nu poate „avea viaţă" într-un joc fără programare, sunet, efecte speciale. Cu speranţa că v-am convins de importanţa fiecărui departament, începem acest capitol al Game Dev-ului cu descrierea departamentului de programare.

I write code

Programatorii dintr-un studio de jocuri sunt adesea separaţi în două tagme bine definite, şi anume cei care se ocupă de engine-ul jocului şi cei care se ocupă de funcţionalităţile specifice unui proiect anume. Engine-ul, motorul complex care stă la baza oricărui titlu, poate fi intern sau cumpărat, însă, indiferent de caz, trebuie constant personalizat pentru fiecare titlu în parte, prin adăugarea de funcţionalităţi specifice. Engine-ul - şi implicit programatorii care se ocupă de el - poate conţine o componentă de fizică, una grafică, una de inteligenţă artificială (AI), una de sunet, una de interfaţă, una de reţea sau una de unelte (aici sunt incluse o pleiadă foarte cuprinzătoare de soft-uri care, de exemplu, generează niveluri de joc, quest-uri, encounter-uri, progresii de joc, personaje, elemente de level design şi aşa mai departe). Uneori, studiourile au şi programatori specializaţi exclusiv în portarea unui joc pe diverse platforme, fiecare cu propriile specificaţii şi limitări, programatori specializaţi pe componenta de localizare sau programatori care se ocupă doar cu mentenanţa engine-ului propriu, reparând constant bug-urile raportate de echipă. Multe studiouri de jocuri au propriile soft-uri de management al proiectelor, baze de date cu aşa-numitele asset-uri (acestea pot fi modele 3D, texturi, animaţii, efecte, AI-uri şi în principiu orice componentă a unui joc care este păstrată pentru referinţă şi care poate fi reutilizată total sau parţial în alte proiecte), propriile reţele web (pornind de la un site propriu de prezentare şi până la un portal de comenzi sau chiar distribuţie de titluri ori conţinut specific titlurilor create), fiecare dintre acestea având uneori echipe de programatori specializate pe mentenanţa lor. Desigur, în funcţie de mărimea studioului şi proiectele la care se lucrează, programatorii pot avea unul sau mai multe roluri din cele listate mai sus. În ceea ce priveşte cerinţele job-ului, acestea diferă foarte mult în funcţie de specializarea studioului.

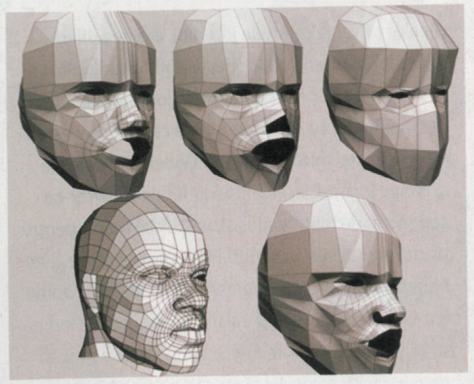


În ceea ce priveşte cerinţele job-ului, cel mai des întâlnit limbaj de programare care se cere este C++ şi, în mai mică măsură, C. Evident, studiourile axate pe jocuri specifice cum ar fi cele browser-based, jocuri de mobile sau jocuri special create pentru platforme sociale au cerinţele proprii, de aceea, este important pentru cei interesaţi de o carieră în domeniu să se intereseze în prealabil de segmentul industriei la care aspiră. A te interesa include şi a pregăti un portofoliu corespunzător, căci aproape orice studio va cere asta şi îşi va evalua candidaţii în funcţie de skill-urile pe care aceştia au fost în stare să le demonstreze. Aşadar, dacă te bate gândul să te faci programator de jocuri, în mod ideal ar trebui să ai cel puţin un proiect propriu la activ, pe care, chiar dacă îl construieşti cu ajutorul uneltelor open source disponibile, să fii capabil să îl explici cap-coadă. Proiectul nu trebuie să fie de o calitate comercială, ci doar să demonstreze ce eşti în stare să faci.

Experienţa efectivă de gaming contează şi ea într-o astfel de carieră, uneori chiar foarte mult. Un număr impresionant de jocuri jucate înseamnă că ştii ce s-a făcut, ce se poate face şi că ai o idee asupra a ceea ce se aşteaptă de la tine. În plus, deşi este adesea nerecomandabil ca programatorii să fie designeri, ei sunt frecvent o resursă deosebit de valoroasă de feedback pentru departamentul de design, pentru că sunt cei care au ultimul cuvânt de spus referitor la ceea ce se poate face şi în ce condiţii (a se citi: în cât timp).

Alături de programare şi experienţa de joc, unui programator i se cer cunoştinţe destul de solide de matematică şi fizică. Chiar şi un joc aparent lipsit de complexitate cere matematică şi cred că pentru novici va constitui mereu o surpriză cât de valoroase sunt cunoştinţele acelea prăfuite din liceu legate de funcţii, de geometrie 2D şi 3D, de matrice, fracţii, şiruri sau probabilităţi, de coliziuni, forţe şi compuneri de



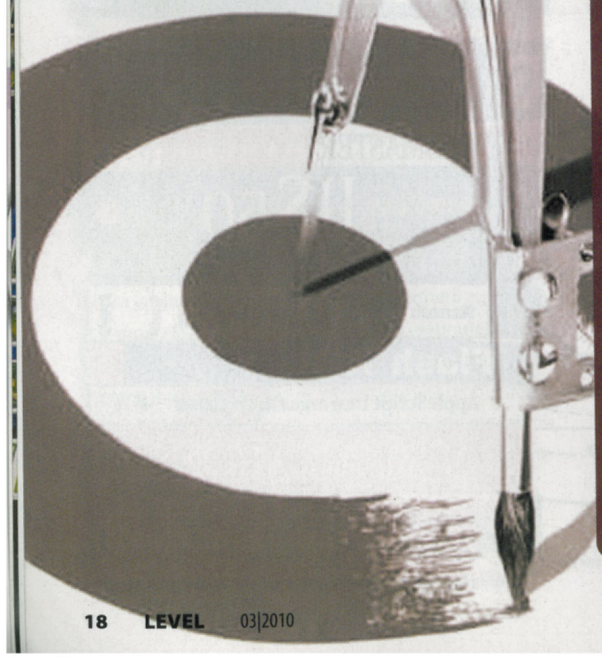


forțe sau rezultante. Absolut toate mecanicile din spatele unui joc se bazează pe matematică și fizică.

La capitolul de preferat se află cunoștințele de DirectX, OpenGL și, pentru studiourile cu renume, adesea și limbaje de shading (pixel shader, geometry shader, vertex shader) cum ar fi HLSL (High Level Shading Language) al lui Microsoft, GLSL-ul utilizat de OpenGL sau Nvidia Cg. De asemenea, cunoștințele de AI/ algoritmi euristici sau path finding (la baza căruia se află teoria grafurilor și nodurilor) sunt și ele foarte prețuite în acest domeniu. Desigur, orice cunoștințe de engine-uri fizice sau grafice, SDK-uri, librării, modelare și animație sunt bine-venite oricând.

Vestea proastă este că fiecare studio are propriile cerințe și tendința de a valora unele cunoștințe mai mult ca altele. Vestea bună este că jocurile sunt atât de complexe, încât orice cunoștințe de programare, grafică, matematică, fizică, ba chiar și medicină, absolut orice cunoștințe bine stăpânite pot ajunge să conteze foarte mult.

În State sau Europa, majoritatea studiourilor cer din start experiență în industrie și cel puțin un titlu la activ. Cu cât este mai mare studioul, cu atât cerințele sunt mai severe. În România însă, piața nu permite puținelor studiouri de la noi să aibă astfel de pretenții, așa că multe



UN TIP DE STRUCTURĂ ÎNTR-UN STUDIO DE JOCURI

Depinde de fiecare studio în parte cum își structurează echipele și modul de lucru și, în funcție de mărimea lui, poate avea mai multe sau mai puține departamente în componență, însă iată o posibilă organizare (am exclus departamentul de QA):

Programatori de jocuri - la bază programatori software care au ales să dezvolte jocuri; responsabili de tot ceea ce ține de codarea unui joc, ceea ce include engine-ul grafic, fizic, mecanica din spatele personajului controlat de jucător, mecanismele de „conflict" (luptă, capabilități, strategie, construcție, destrucție etc.), inteligența personajelor din joc, generarea de quest-uri, funcționalitatea meniurilor jocului și din timpul jocului, integrarea funcțională a tuturor datelor create pentru un anumit joc.

Artiști 3D - responsabili de crearea conținutului (modelelor) 3D din joc. Acesta include, dar nu este limitat la: personajele care vor fi controlate de jucător (avataruri), orice elemente care țin de acestea (cum ar fi îmbrăcămintea pentru jocurile care se bazează pe controlul unui personaj, modelele de nave pentru jocuri spațiale, armate întregi pentru anumite buildere și simulatoare etc.), personajele controlate de calculator (NPC-uri - Non Player Characters), obiectele folosite de personajele dintr-un joc (arme, armuri, autovehicule, animale, orice tip de obiecte), modelele componente din locațiile frecventate de jucător (orașe, clădiri, camere, mobilier etc.) și în principiu orice element 3D disponibil în lumea unui joc. Oricare dintre acestea poate fi disponibil în mai multe variante, în funcție de numărul de poligoane care poate fi renderizat într-un moment dat pe o platformă dată. De aceea, deseori un artist 3D creează modele din puține poligoane, pe care apoi le detaliază pentru uzul în acele momente din joc în care jucătorul are ocazia să observe detalii. În plus, un artist 3D se ocupă și de animații, adică orice mișcare imprimată unui model 3D dintr-un joc (fie el un avatar, un NPC sau mai mulți, un vehicul care își mișcă roțile, un dispozitiv care este folosit etc.)

Artiști 2D - cei care dau culoare întregii lumi a unui joc. Alături de texturarea tuturor modelelor create de 3D, această muncă include și conceptele artistice care stau la baza întregului joc, designul de interfețe, butoane și orice alt element 2D dintr-o sau pentru controlul unei lumi virtuale.

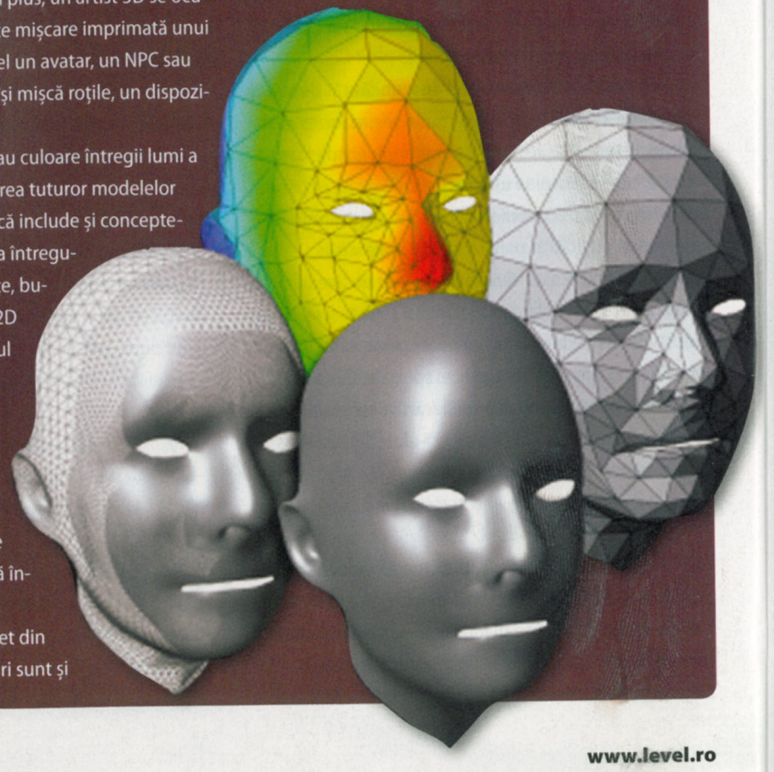
Artiști de sunet - cei care dau „voce" întregului joc, de la muzica de fundal și până la vocile personajelor sau zgomotul pe care îl fac atunci când activează într-o lume virtuală.
Mulți dintre artiștii de sunet din cadrul unui studio de jocuri sunt și compozitori, însă munca implică adesea folosirea de biblioteci de sunet și editarea sunetelor pentru a se potrivi jocului în dezvoltare.

Artiști FX - efectele speciale pot fi vizuale sau auditive, de aceea și FX-urile se împart în aceste două categorii, fiecare „născându-se" din departamentul 2D, 3D sau audio.
FX-urile sunt elemente speciale determinate de acțiuni bine definite dintr-un joc: coliziuni, explozii, mișcări de luptă, evenimente și așa mai departe.

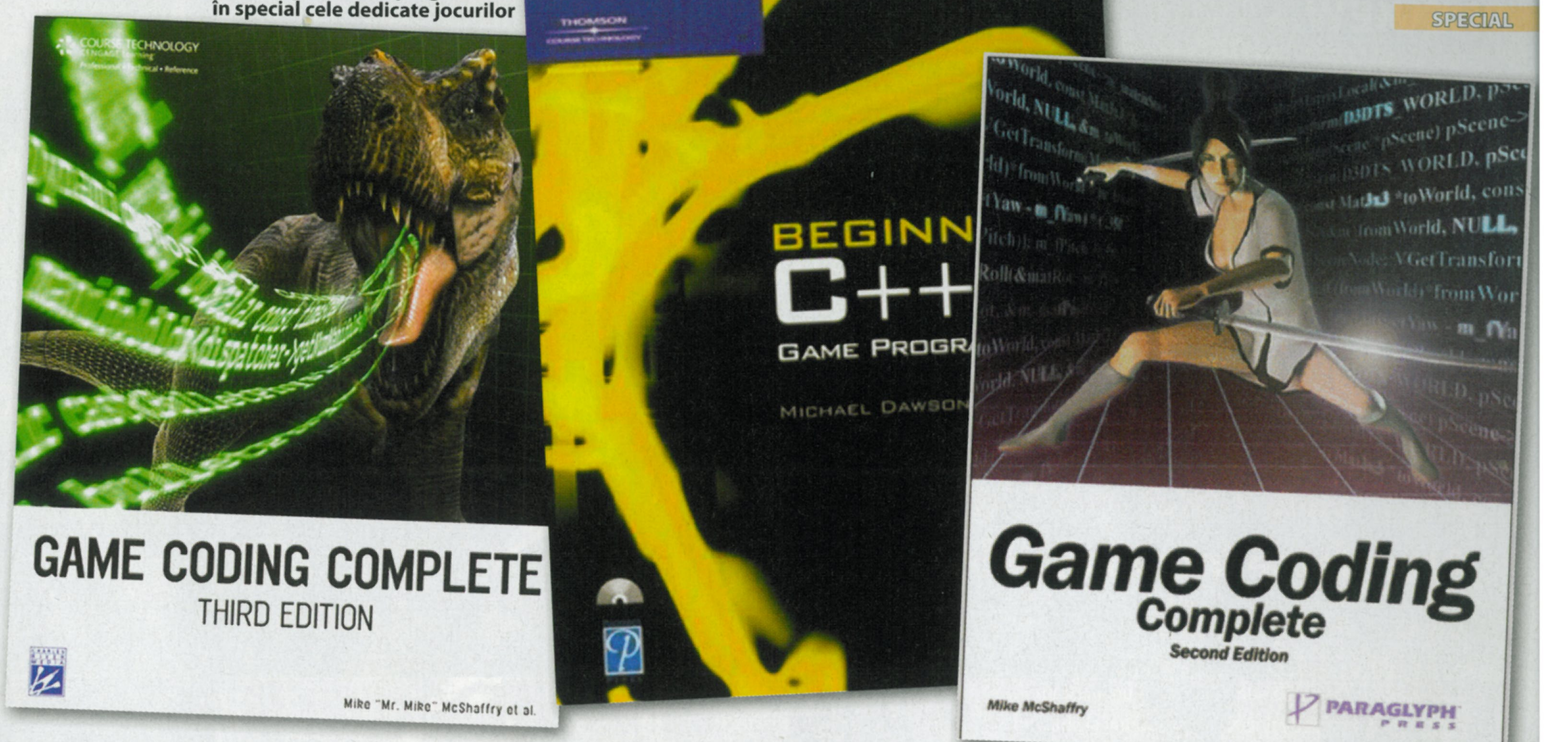
Level Designerii - sunt cei care construiesc fiecare nivel din joc, fiind maeștrii ai „construcției" unei lumi virtuale estetice cu ajutorul elementelor primite de la celelalte departamente. Tot ei sunt responsabili de a face fiecare nivel interesant, de a plasa AI-uri pe hartă, de a decide unde își începe jucătorul aventura, unde are voie să meargă și unde nu.

Designerii - cei care definesc în cele mai mici detalii întregul joc, de la conceptele generale care definesc viziunea globală și până la balansarea celor mai mici elemente de calcul care produc evenimente într-o lume virtuală. Ei sunt responsabili de redactarea documentelor de design, pe baza cărora lucrează întreaga echipă a studioului. Poate cea mai importantă parte a muncii de designer este colaborarea cu întreaga echipă, pentru a găsi cele mai eficiente soluții de dezvoltare și pentru a coordona întreaga capacitate creativă a echipei.

Managerii - cei care se ocupă de partea organizatorică și adesea și cea financiară a unui joc.
Ei sunt responsabili de plănuirea efortului de dezvoltare, de estimarea (în ore de lucru și/ sau financiară) procesului de dezvoltare, de atribuirea de priorități modulelor și funcționalităților jocului, de a se asigura că toată lumea din echipă cunoaște viziunea jocului și știe ce are de făcut.



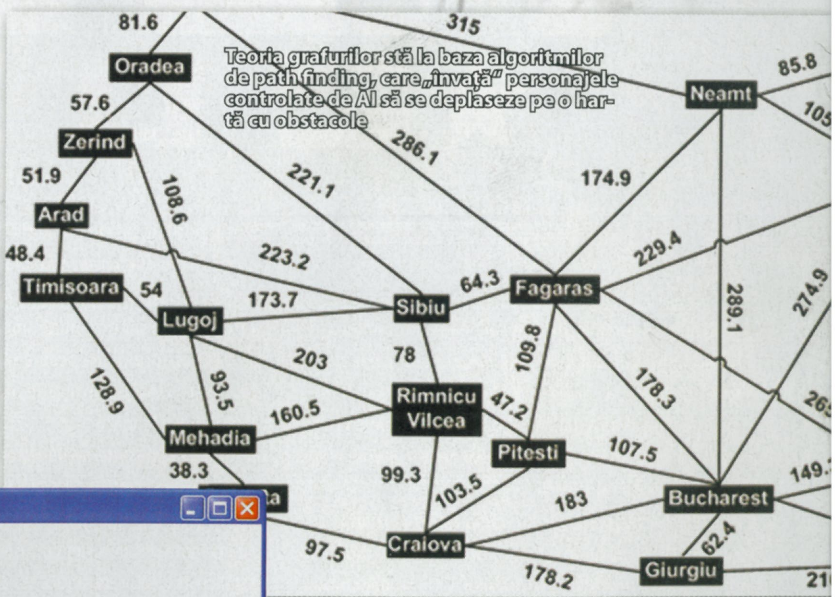
Majoritatea studiourilor de jocuri au rafturi întregi de cărți dedicate programării, în special cele dedicate jocurilor



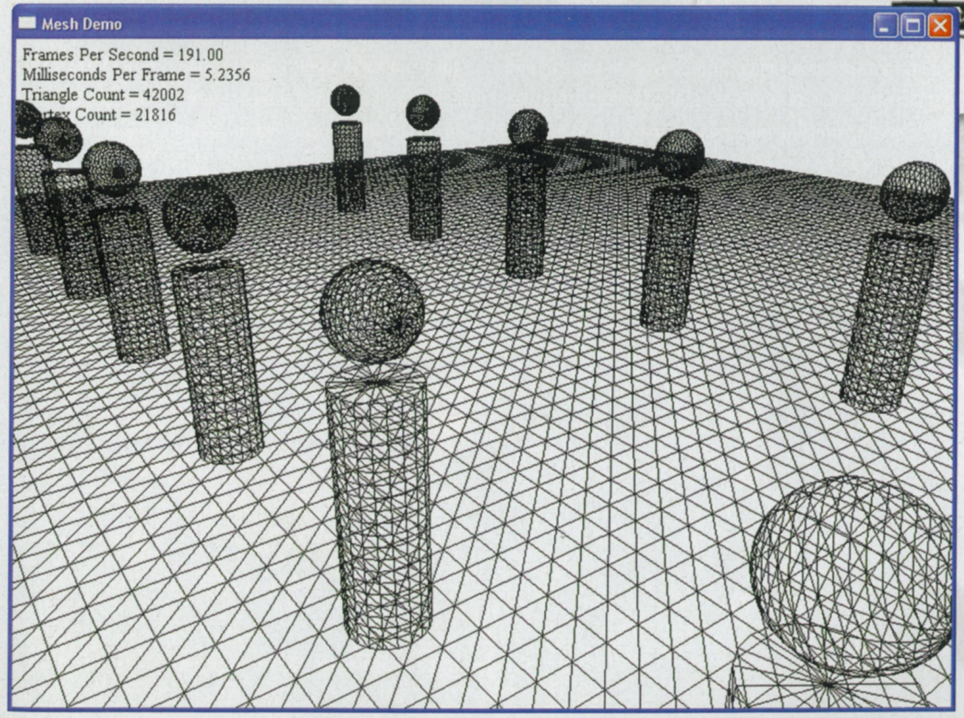
dintre ele se uită cu interes la studenți în anii finali sau absolvenți ai facultăților de profil care își pot dovedi entuziasmul într-un portofoliu și în cadrul unui interviu. Odată ajuns față în față cu angajatorul, alături de cunoștințele tehnice, va trebui să convingi că ai spirit de echipă, că ești o persoană responsabilă, care își înțelege rolul din cadrul echipei (și implicit ce impact va avea asupra echipei calitatea propriei munci), dar care, în asemenea măsură, este independent și descurcăreț pe cont propriu. Deși rareori sunt menționate la interviu, răbdarea și toleranța față de ceilalți membri ai echipei sunt și ele calități esențiale.

Majoritatea studiourilor de jocuri oferă și o perioadă de training, însă aceasta depinde de la caz la caz. Unele programe sunt formale și pot fi aflate direct de pe site-ul companiei alese, în vreme ce altele nu sunt făcute publice, fiindcă adesea implică informații legate de componente sensibile, cum ar fi tehnologiile proprietare sau uneltele dezvoltate in-house.

În orice caz, te poți aștepta să fii trimis direct în producție din prima zi, adică să lucrezi pe un proiect în curs, la task-uri mai puțin periculoase pentru buna evoluție a acestuia. Dacă ești performant, devii din junior, senior și poți ajunge să conduci echipa de programare pentru un alt proiect sau chiar să conduci întregul departament de programare al unui studio. Însă indiferent de nivelul tău într-o astfel de carieră, vei interacționa constant cu întreaga echipă implicată în joc (nu numai cu cei din breaslă) și vei avea un impact major asupra calității finale a produsului - fiindcă jocurile sunt genul de produse în care o buturugă mică poate răsturna ditamai căruța.



Teoria grafurilor stă la baza algoritmilor de path finding, care „învață" personajele controlate de AI să se deplaseze pe o hartă cu obstacole



Aceste modele sunt compuse din peste 40.000 de triunghiuri și peste 20.000 de vertexi care vor trebui ulterior renderizate la un framerate optim

I don't write code?!

Ce se întâmplă însă dacă menirea ta nu este programarea? Acest departament este doar unul singur dintr-un studio de jocuri. În articolele Game dev viitoare, voi prezenta mai în detaliu cerințele carierei de artist 3D, 2D, FX și de sunet, respectiv ceea ce înseamnă designul și managementul unui joc. Știu că las partea „juicy" la urmă; însă fără a înțelege ceea ce înseamnă un studio de jocuri, nu are sens să discutăm de design și cu atât mai puțin de management. Adevărul este că cea mai importantă resursă a unui studio de jocuri sunt oamenii și pasiunea pe care aceștia o depun în munca lor. Dacă acum câteva zeci de ani (mai exact, cam 30), se punea preț doar pe idee, astăzi, un joc are nevoie de oameni creativi în toate domeniile implicate pentru a se dovedi un succes.

■ Lara



Atenție, se închid ușile!

METRO ★2033★

GEN SHOOTER **PRODUCĂTOR** 4A GAMES **DISTRIBUITOR** THQ **LANSARE** MARTIE 2010 **ON-LINE** WWW.METRO-2033GAME.COM/EN **PLATFORME** PC X360

Scârțâit metalic, mizerie, ocheade amenințătoare, oameni-roboței ale căror fețe emană un iz de hepatită la contactul cu lumina slabă și gălbuie, un vânticel insalubru, balustrade care-ți lasă pielea palmelor lipicioasă în timp ce tranzitezi pântecul uneia dintre cele mai mari metropole.

Stația de metrou: o adevărată operă de artă urbană, acoperită de un strat gros de gunoi organic, de multe ori uman și un coșmar al claustrofobilor. Cine și-ar închipui că vine și ziua în care nu mai vrei s-o părăsești și-ți ești recunoscător că ai avut inspirația să te afli în ea la momentul potrivit, ba chiar mai mult, că murdăria ei de nedescris va deveni pentru tine placenta maternă, hrănitoare și ocrotitoare, că sistemul de iluminare insipid îți va trezi același sentiment de siguranță și bucurie pe care-l aveai la aprinderea beculețelor din pomul de Crăciun și că vei găsi în stratul gros și prăfuit de beton cel mai dulce leagăn?

Cu siguranță, pasagerii din sistemul de tranzit subteran al Moscovei nu s-ar fi gândit la așa ceva. Cel puțin, nu până în ACEA zi, în care orice legătură cu Suprafața le-a fost curmată de un tunet cumplit, urmat de scrâșnetele metalice ale ușilor de siguranță ce închideau toate căile de acces către metroul moscovit. Se mai întâmplă, mai ales atunci când o bombă pică de nicăieri și declanșează holocaustul nuclear. Iar călăul rutinei zilnice a câtorva mii și zeci de mii de ruși, tineri studioși, golani, muncitori, intelectuali, oameni de afaceri, mame cu prunci, prostituate și criminali devine supremul alma mater.

În timp ce, la suprafață, lumea devine un pustiu nuclear, lipsit de căldură, lumină, aer și speranță, marcând detronarea Omului din capătul superior al lanțului trofic, viața, așa cum o știam, începe să fie conservată în cel mai improbabil loc: în măruntaiele capitalei ruse, la mai bine de 65 de metri sub pământ, într-o fortăreață de beton și oțel. Aceasta e premisa shooter-ului horror Metro 2033 și totodată a romanului de ficțiune omonim pe care acesta se bazează, publicat în 2002 de tânărul scriitor rus Dmitry Glukhovsky.



Biletul la control!



Știți, înainte eram actor de filme porno...



Comitetul de întâmpinare a mutanților



Aici radio Moscova. E o dimineață liniștită, vântul bate blând și concentrația de toxine în aer a scăzut la 80%....

După douăzeci de ani...

... găsim oamenii oarecum acomodați cu situația, făcând tot ce se pricep mai bine pentru a supraviețui. Spiritele inginerești, brațele muncitorești și vechile instincte de vânători-cultivatori au reușit să ridice generatoare de electricitate, să construiască adăposturi și să crească ciuperci și porci pentru hrană, într-o societate improvizată și un climat din ce în ce mai neprielnic. Unii au fost uniți de afinități, de partea lor umană, alții de ideologii, religie, alții pur și simplu de filtre de apă și purificatoare de aer și pentru că altfel nu s-ar fi putut apăra. Astfel, popasurile vechiului metrou s-au transformat în mici societăți, chiar state, cu roluri sociale și economice din cele mai variate: democratice, totalitare, primitive, anarhice. Iar tu, jucătorul, intri în pielea unui puștan de cam douăzeci de ani, pe nume Artyom. N-ai văzut niciodată lumina zilei, nici măcar n-ai pășit dincolo de granițele propriei stații-orășel, VDNH, una dintre comunitățile mai prietenoase și numeroase ale sistemului subteran, situată în nord. Însă atacurile din ce în ce mai frecvente ale mutanților născuți de catastrofă și ale unei specii înfricoșătoare, numiți Dark Ones, i-au împins pe vedenehiști să caute să avertizeze și celelalte stații și poate să formeze o alianță, în speranța de a găsi cheia supraviețuirii. Așa se face că Artyom este delegat să găsească Polisul, inima metroului, pentru a căuta ajutor.



Un ceas care-ți arată doar când e timpul să mori

Cocktail atomic

Este bine de știut că prin echipa 4A Games se numără câțiva indivizi care au lucrat la S.T.A.L.K.E.R., așa cum era el conceput inițial, înainte să ia forma versiunii care a ajuns în cele din urmă pe rafturi. Cel mai probabil preluând elemente din motorul dezvoltat de GSC Gameworld și adăugând mici îmbunătățiri, precum suport PhysX, aceștia au purces la a croi un shooter horror memorabil, cu niscai elemente de Role Playing și un element narativ mult mai pronunțat, peste care vine o componentă socială foarte importantă. Bunăoară, pe o fundație stalker-iană, conceptul de comunități aduce puțintel a Gothic. Tirul relativ imprecis al armelor (care se poate îmbunătăți) și o parte din atmosferă merg spre Cryostasis, în timp ce acțiunea și o anumită sumă de elemente conduc direct la Half-Life. Ceea ce nu poate fi deloc rău. Un aspect interesant se leagă de lipsa indicatoarelor vizuale. De exemplu, aerul otrăvitor de la suprafață impune purtarea unei măști. Vei ajunge acolo negreșit, fiindcă armele construite înaintea dezastrului sunt mai eficiente decât improvizațiile născută prin tuneluri.

Nivelul de oxigen al măștii este limitat și nu poate fi consultat decât uitându-te la ceas. Un moment de neatenție care dă un prilej minunat mutanților și facțiunilor umane mai puțin prietenoase să-ți pună pielea pe băț. Apoi, masca se mânjește în timp și vederea devine tulbure. În timpul luptei, e posibil să fie avariată, caz în care ai maximum un minut să-ți procuri alta, dacă vrei să scapi cu viață. În subteran, călătorind prin tunel, poți fugi doar în două direcții: către necunoscut și amenințări, în față, sau către un loc pe care l-ai lăsat în spate, relativ sigur, dar despre care nu ai nicio garanție că nu-ți rezervă o ambuscadă la întoarcere. O găselniță deosebit de solidă este moneda de schimb: muniția de cincizeci.

Adicătelea, în practică, îți golești buzunarele în țestele inamice. Și poate că vei avea nevoie de gloanțele alea mai târziu. Sau invers, le-ai cam cheltuit, iar ultimul glonț a ratat scăfârlia ultimului monstru rămas în picioare în timpul unui atac. Frumos! Există chiar și stealth, unde un ceas îți indică gradul de vizibilitate, asemănător cu Thief. Și da, poți distruge surse de lumină. Poți fi un adevărat asasin invizibil sau un Rambo în toată regula, dacă vrei. Însă precauția devine cuvântul de ordine când vine vorba de anomaliile reportate din S.T.A.L.K.E.R., cu efecte și mai variate și manifestări care-ți dau fiori reci pe șira spinării. Plus segmente gen Half-Life, cu sinistre plimbări pe șine, presărate cu lupte. Povestea, pe de altă parte, poate fi influențată de anumite decizii și acțiuni ale jucătorului, conducând spre unul dintre finaluri. Va fi interesant să vedem exact cum funcționează în practică, fiindcă știm deja prea bine genul ăsta de promisiuni.

Așadar, avem atmosferă, role playing, profunzime, imersiune, groază și acțiune nervoasă într-un joc matur, dar despre care am un sentiment că nu este atât de clișeic pe cât sună în teorie. Oricum, de stereotipurile americane sunt sătul, așa că-mi îndrept privirea cu speranță către orice tentativă slavă. Concluziile, peste un număr sau două, dacă mă voi putea opri din jucat.

■ Caleb



LOST PLANET 2®

Bipezi pierduți printre lighioane cu opt picioare



GEN ACTION **PRODUCĂTOR** CAPCOM **DISTRIBUITOR** CAPCOM **LANSARE** 18 MAI 2010
ON-LINE CAPCOM.CO.JP/LOSTPLANET/2 **PLATFORME** X360, PS3, PC

Comparabil din punct de vedere al gameplay-ului cu Gears of War, Lost Planet: Extreme Condition a fost un joc de acțiune reușit, bine primit de publicul jucător și presa de specialitate. Drept urmare, așteptările pe care le aveam cu toții de la urmașul său erau cât se poate de mari, iar asta cu atât mai mult cu cât versiunea demonstrativă, lansată de curând via Xbox Live, pare să le confirme. Astfel, Capcom a dovedit că mecanica de joc poate fi îmbunătățită cu succes și a lăsat să se înțeleagă că ne putem aștepta la multe alte surprize din partea versiunii finale. Noutăți vor fi, aparent, destule, iar cu o parte dintre ele puteți face cunoștință din cele ce urmează.

La oaza de verdeață să nu te duci ca planta

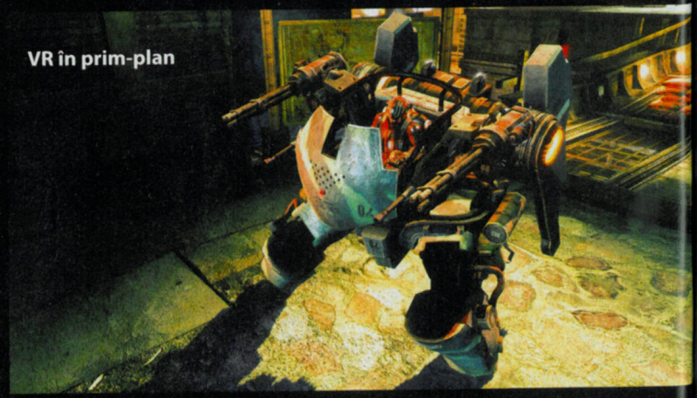
Acțiunea se petrece tot pe planeta E.D.N. III, la 10 ani distanță de evenimentele din Extreme Condition, dar decorul nu mai este același, grație procesului de teraformare ce a afectat dramatic climatul și relieful planetei timp de o decadă. Astfel, zăpada a început să piardă vertiginos teren în fața oazelor de verdeață, veritabile jungle tropicale ce au început să răsară pretutindeni, cucerind întinderile de zăpadă în ritm susținut. Mărul discordiei, însă, rămâne în continuare același, și anume energia termală (așa-zisa T-ENG), o resursă vitală pentru care își scot ochii între ele diverse facțiuni ce și-au făcut culcușul pe planetă, cum ar fi așa-zisele NEVEC (Neo-Venus Construction) sau Yuri's Snow Pirates. Deosebit este faptul că jucătorul va avea posibilitatea de a alege din start facțiunea pe care o va ajuta, luptând de-a lungul întregii campanii împotriva concurenței umane, dar și a gângăniilor Akrid, adevărații stăpâni ai planetei și principala sursă de energie după care tânjesc cu toții. Iar de această dată ele sunt mai multe, mai mari și mai puternice ca niciodată.



Recoltarea energiei termale în timp real



VR-urile, unul dintre motivele pentru care iubim Lost Planet



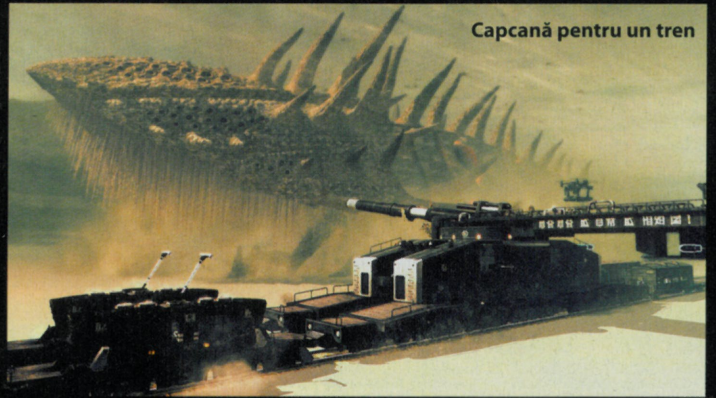
VR în prim-plan



Un gândac de milioane...



... și pitici de pus pe fugă



Capcană pentru un tren



Gura care poate înghiți trenul

Extreme Condition a punctat, însă, nu numai cu gameplay-ului alert și intuitiv cu care ne-a răsfățat, dar și cu o temă vizuală fenomenală în care zăpada, așa cum nu am mai văzut-o niciodată într-un joc, a jucat rolul principal. Designul fără cusur al nivelurilor, culorile vibrante, dar mai ales fauna bolnav de ciudată a planetei au creat dependență în cazul meu, oferindu-mi suficiente motive să mă pierd prin locații deosebite, dar și timp să le admir în toată splendoarea. Aceeași experiență sper să o am și în Lost Planet 2, care promite că va respecta rețeta, oferind în același timp mai multă diversitate – jungle, deșerturi și o mulțime de alte locații exotice cu care nu aveam cum să interacționăm în Extrem Condition.

Ansamblul vizual va fi completat de același inamic grotesc care a condimentat acțiunea din Extrem Condition - armata gângăniilor Akrid, creaturi demente la înfățișare și adversari de temut în lupta pentru supraviețuire, dar o foarte prețioasă sursă de energie. În plus, Capcom garantează că proporțiile reprezentanților lor de seamă vor fi imensele, iar încleștările dintre ei și jucător cu adevărat epice. Pe măsură ce jucătorul progresează în joc, fiecare dintre acești așa-ziși boși va continua să crească în dimensiuni, ajungându-se atât de departe încât la un moment dat vom fi nevoiți să pătrundem în interiorul unuia pentru a-l putea distruge, grație dimensiunilor uriașe pe care le va avea acesta. Capcom a mai adăugat că odată ajunși în măruntaiele lui, vă trebui să ne facem drum prin râuri de lichid gastric și culoare lipicioase către inima bestiei. Slăbită de de gloanțele ce o lovesc cu înverșunare, aceasta va provoca apariția unor zone sensibile pe corp, ușurându-le sarcina tovarășilor de afară, care vor avea de îndeplinit o simplă formalitate.

Adevărata schimbare

Lost Planet 2 nu vine numai cu o temă vizuală nouă, ci mai ales cu noi elemente de gameplay care ne vor ține și mai mult degetele crispate pe maus sau controller. De exemplu, vom putea decide de la bun început modul în care va arăta personajul interpretat, iar înfățișarea acestuia va putea fi modificată în timp, pe măsură ce acumulează din ce în ce mai multă experiență. La fel se va întâmpla și cu armele, care vor putea fi îmbunătățite într-un mod similar, modificările fiind posibile cu prețul energiei termale recoltate din gângănii și a „punctelor de luptă". Elementele RPG ar trebui să adauge, astfel, puțin mai multă diversitate și consistență experienței de joc, ceea ce i-ar putea atrage pe fanii înfocați ai genului, inclusiv pe fratele cioLAN.

Modul de desfășurare a ostilităților de-a lungul campaniei solo va fi, la rândul lui, complet diferit, deoarece Capcom a decis folosească ca model acțiunea din Call of Duty 4. Acesta ar fi și unul dintre motivele care l-a determinat pe producător să evite concentrarea jocului în jurul unui singur personaj principal și folosirea unei singure perspective narative. Cât de bună este această alegere, vom vedea.

La fel de nouă este și introducerea sistemului de creștere în nivel, datorită căruia jucătorul va fi recompensat cu puncte de experiență dacă dovedește spirit de echipă și îndeplinește o serie de alte sarcini, care au la bază diverși factori ce țin de modul în care joacă. Pe măsură ce crește în nivel, personajul nu va deveni mai puternic, dar va câștiga accesul la noi arme și abilități.

Hai la gâze

Pe lângă poveste, despre care Capcom nu a transpirat nimic semnificativ, Lost Planet 2 îi va oferi jucătorului posibilitatea de a parcurge campania solo alături de alți patru jucători și o componentă multiplayer din care nu vor lipsi luptele de tip Deathmatch și Versus, ce vor aduna laolaltă până la 16 amatori de pac-pac online. Acestea, precum și alte moduri de joc, par să garanteze deja succesul la public al lui Lost Planet 2.

■ KiMO

Love is in the air

Surpinzător, în Lost Planet 2 își vor face apariția câteva personaje cunoscute în lumea jocurilor, cum ar fi Albert Wesker, unul dintre eroii francizei Resident Evil și doi dintre principalii protagoniști ai seriei Gears of War - Marcus Fenix și Dom Santiago. Capcom a anunțat deja că ne vom putea folosi de înfățișarea acestora atât în single, cât și în multiplayer, Wesker fiind confirmat pentru toate platformele, în timp ce șansele ca Marcus și Dom să fie disponibili pe oricare alta în afară de Xbox 360, scad pe zi ce trece. Și totuși...





GOD OF WAR III

Olimpienilor, VIN!

GEN ACTION **PRODUCĂTOR** SCE STUDIOS SANTA MONICA **DISTRIBUITOR** SONY COMPUTER ENT. **LANSARE** 19 MARTIE 2010 **ON-LINE** WWW.GODOFWAR.COM **PLATFORME** PS3

God of War 1 și God of War 2 sunt unele dintre cel mai bine vândute jocuri single player, atingând cifre de ordinul milioanelor. Un fel de vis umed al oricărui producător de jocuri din galaxie. Cunoscut pe piața jocurilor și sub numele de God of Sales, jocul a apărut exclusiv pentru PlayStation și a bătut recorduri după recorduri. Din fericire, vânzările nu s-au datorat numai unei strategii de marketing desăvârșite, ci și calității sale ireproșabile, ideilor și realizării la care până la acel moment lumea doar visa. A fost jocul potrivit la momentul respectiv.

La noi în redacție este în continuare etalonul după care se catalogheează și notează jocurile de același profil. Cele mai recente sunt Darksiders și Dante's Inferno, jocuri care luate separat sunt bestiale, dar comparate cu „zeul" lor, pălesc în fața lui. Acum toată lumea așteaptă God of War 3 și salivează la trailer-e și imaginile ce apar cu țârâita. Dar nu mai avem mult de așteptat. În luna martie a acestui an ne vom afla din nou pe drumul spre Olimp, unde Kratos va duce la sfârșit treaba începută în jocurile anterioare.


Călare pe o rază de lumină

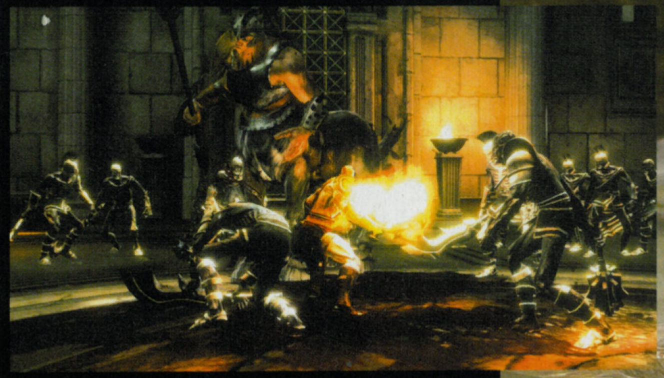
Vă rup mufa!

Kratos, zeul războiului. Voi face o scurtă recapitulare pentru cei care nu sunt familiarizați cu povestea din jocurile anterioare. În primul joc, Kratos este un tânăr căpitan spartan care, în schimbul victoriei într-o luptă fără sorți de izbândă, îi cere lui Ares ajutorul în luptă. După ce câștigă bătălia, Kratos rămâne în serviciul lui Ares până când acesta îl fentează și îl face să-și omoare familia. Kratos pleacă din serviciul lui Ares și servește alți zei pentru câțiva ani, încercând să uite că și-a ucis familia. Nu reușește și îi cere Atenei absolvirea păcatelor.
Dar nimic nu este ușor, așa că lui Kratos i se cere în schimb să îl oprească pe Ares, care dorea distrugerea orașului Atena. După ce îl ucide pe Ares cu un pic de ajutor din partea Cutiei Pandorei, Kratos este absolvit de păcate, dar nu reușește să uite că el și-a ucis familia. Așa că încearcă să se sinucidă. Este oprit de Atena, care îi spune că el este noul zeu al războiului în locul lui Ares. Sfârșit God of War 1.

În Gow2, îl găsim pe Kratos luându-și în serios rolul de zeu al războiului, dar ignorând complet dorințele celorlalți zei și ajutându-i doar pe spartani în luptă. În momentul în care încearcă să distrugă orașul Rhodos, Zeus aduce la viață Colosul din Rhodos și îl păcălește pe Kratos să își transfere toată puterea în Sabia Olimpului, sabie ce a fost folosită la câștigarea războiului cu titanii. Zeus îl înjunghie cu ea pe Kratos, spunându-i acestuia că nu va ajunge niciodată conducătorul Olimpului. Dar Gaia își bagă coada, îl ajută pe Kratos să scape din strânsoarea lui Hades și îl trimite în căutarea Sorților, cărora le cere să-i schimbe destinul. Când acestea refuză, Kratos le omoară și se întoarce în timp până în momentul în care Zeus îl păcălise. Recuperează Sabia Olimpului, îl rănește grav pe Zeus, dar Atena intervine, este rănită mortal, iar înainte de a-și da duhul, îi spune lui Kratos că este fiul lui Zeus. Acesta se întoarce și mai mult în trecut până la lupta zeilor cu titanii, pe care îi convinge să pornească împotriva Olimpului. Sfârșit God of War 2.


Pe asta am învățat-o de la Bruce Lee


Dacă privirea ar putea ucide




Ochiul... OCHIUL!


Lucru manual

Începe God of War 3

Stig Asmussen, cel mai mare șef peste producția jocurilor God of War, spune că totul se modifică. Să uităm tot ce știam până acum despre gameplay, deoarece ei vor revoluționa tot. Totul se va învârti în jurul titanilor, al scării gigantice la care aceștia acționează și al modului în care dimensiunile lor vor influența maniera în care jucătorul va ataca jocul. Pentru a ne face o idee despre dimensiunile acestor titani, Asmussen a dat exemplu Turnul Sears din Chicago. Mie nu mi-a spus nimic, dar am căutat și, se pare că acest turn are 442 de metri înălțime. Ceea ce înseamnă că este MARE.

Pe lângă apariția titanilor, God of War 3 vine cu zone care sunt de peste patru ori mai mari decât cele din jocul precedent, renderizate printr-o grafică cu o rezoluție de patru ori mai mare decât cea veche. Le place mult cifra patru. Toate aceste zone sunt luminate de mii de surse de lumină independente, care vor arunca umbre nemaivăzute peste siluetele luptătorilor pe care vom vedea mușchii cum se mișcă și sângele cum picură. Ce mai, o să fie o grozăvie.

Dar poate cel mai important element al jocului va fi povestea. O poveste care se va finaliza în acest joc. Adică nu va mai exista un God of War 4. La sfârșitul acestui joc, vom ajunge la o concluzie. Îl vom vedea probabil pe Kratos ori pe tron în locul lui Zeus, ori scuipând pe ruinele fostei case a zeilor, dându-le posibilitatea oamenilor de a trăi după cum le dictează lor inima și conștiința. Dar până acolo, vom avea de tras, căci după cum ați citit și mai sus despre cele două jocuri precedente, povestea are suișuri și coborâșuri, se ramifică și se întoarce. Deloc previzibilă, ne va trece prin multe puncte culminante, până vom ajunge la deznodământ.

Atât pentru astăzi. Dar este de-ajuns. Nu voi vorbi despre noile combo-uri, noile arme și strategii de atac, căci prefer să nu mă/vă entuziasmez prea tare înainte de a ne juca. De a ne juca mult. Căci credeți-mă, va fi un joc ce merită jucat.

■ **Koniec**


O mâță cu tupeu


Dacă-l prind pe ăla care ține liftul...



PC X360 PS3



Mass Effect 2

L-au tras pe lov în țiplă

Să zicem că Bioware este o firmă respectabilă atunci când vine vorba despre fabricația de RPG-uri. Vreau să spun, titluri ca Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Jade Empire sau Star Wars: Knights of the Old Republic parcă recomandă suficient de viguros Bioware ca fiind o mamă a tatălui lor, al RPG-urilor. Dar, în viața oricărui meşteşugar vine o zi a privitului cruciş, în care trebuie să arunce un ochi critic asupra muncii sale şi unul interesat către clienți. Care trebuie să fie cât mai mulți, fapt pentru care produsul trebuie să li se adreseze pe înțelesul lor.

Şi, uite-aşa, întru aproape exhaustiva acoperire a pieței, ca mulți alți meseriaşi, ajunse şi Bioware să mai reducă din complexitatea şi adâncimea creațiilor sale. Astfel se născu Mass Effect. Care este un fel de RPG, cred, sau mai vedem noi mai încolo, a cărui structură este copios inspirată din Star Wars: Knights of the Old Republic (KOTOR, mai pe scurt), în rest totul fiind un mix original din teme împrumutate fără nici o cutremurare din domeniul vast al ficțiunii speculative (cum ar zice Cristian Tudor P.) - SF, pe limba noastră.

Mass Effect, primul, avu un asemenea succes încât se ceru de la comenduirea financiară o continuare. Mass Effect 2 este mezinul francizei, despre care, însă, nu putem vorbi fără să îl legăm, cumva, de predecesorul său.

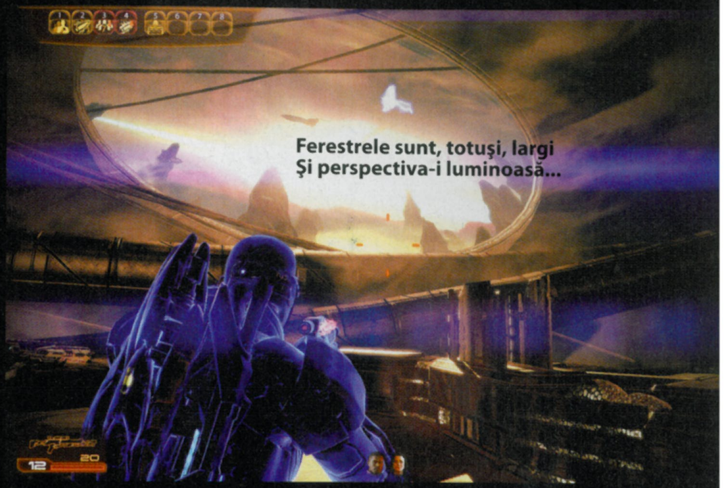
Shepard redivivus

În Mass Effect, Comandantul Shepard primeşte de la Alianță nava Normandy, un prototip high tech pentru zbor şi combat interstelar. Cu ajutorul acesteia şi al echipajului pe care îl strânge treptat de prin Galaxie, Shepard trebuie să pună capăt amenințării unei rase interdimensionale ciudate, „The Reapers" - creaturi imense şi rele ce vin o dată la 50.000 de ani ca să radă orice civilizație tehnologică apărută în Calea Lactee. Situația este complicată, Alianța diverselor specii de extratereştri este o încropeală politică ce plesneşte pe la cusături, apar conflicte cu alte organizații (Cerberus, spre exemplu) şi





Înconjurat de femei



Ferestrele sunt, totuşi, largi
Şi perspectiva-i luminoasă...

civilizații. Până la urmă, Shepard reuşeşte cu ajutorul colegilor de formație de luptă să pună capăt primei încercări de revenire a Reaper-ilor, de-a lungul unui joc suficient de captivant şi de surprinzător în câteva puncte ale sale cât să poată fi dus la bun sfârşit cu plăcere şi cu dorința de a vedea o continuare.

Mass Effect 2 preia de aici, dar cu un mic punct de inflexiune a poveştii şi vieții Comandantului Shepard. Astfel, acesta moare şi trupul său pluteşte în vid, pe orbita unei planete, până când este recuperat de Corporația Cerberus şi readus la viață prin mijloace ştiințifice, nu prin tehnicile obscurantiste şi mistice cu care ne-au obişnuit majoritatea RPG-urilor de calitate (Planescape Torment, anyone?).
Trecând peste penibilul recuperării neuronilor uscați la radiația cosmică, precum şi a datelor conținute de aceştia - unii le-ar numi amintiri, personalitate, ego - am zis că e mai bine cu un Shepard viu decât cu unul mort, deşi personajul merita o parodie zombie. Noi meritam o parodie zombie.

Proaspăt angajat al şefului Cerberusului, pe numele său FOAAAARTEEE inspirat ales The Illusive Man, Shepard primeşte o copie cu îmbunătățiri a vechii nave Normandy, dimpreună cu o comandă fermă pentru un echipaj complet cu care să îi bată iar la cur pe Reaper-i, reveniți în forță, de data aceasta având ca servitori rasa Colectorilor. BTW, nu v-am amintit că în primul ME, Reaper-ii acționau prin facțiunea Geth, intermediari sintetici complet aserviți, adică roboței fără prea multe scrupule sau obstacole morale aflate în calea distrugerii totale a ființelor organice care au trecut de stadiul focului de artificii.

Sec... secundare...

Practic, structura generală de joc a primului Mass Effect se regăseşte aidoma în cel de-al doilea. Linia principală a poveştii este foarte asemănătoare - Reaper-ii folosesc o altă rasă ca agenți ai distrugerii, Shepard îşi strânge echipajul şi porneşte la lupta cea mare cu aceştia. Atâta doar că în ME povestea principală era suculentă, complexă, oarecum întortocheată, cu politichie, istorie galactică şi tehnologie împletită. În ME2, linia principală a poveştii este foarte simplă, scurtă, fără surprize şi fără elemente interesante. Ce nu se oferă prin questa de bază a jocului, se încearcă a se înlocui prin questele secundare, aproape toate legate de câte o cerere/necesitate a fiecărui membru al echipajului, în parte. Dacă aduci la îndeplinire respectiva misiune, camaradul beneficiar al acesteia îți devine loial, ceea ce aduce o spectaculoasă dublare a garderobei sale (către un total de două costume) şi la adăugarea încă unei abilități







specifice, la cele deja existente.

De fapt, aceste misiuni secundare, dedicate membrilor echipajului, sunt cele care te ajută să creşti în nivel şi să dobândeşti oarecare dotare în arme/armuri/resurse. Fără sidequesturi, jocul ar fi mic-mititel şi ai ieşi din el curat şi uscat ca raţa din apă, măcăind derutat „asta fuse tot?". Problema este că misiunile secundare sunt în marea lor majoritate prea simple, liniare, plicticoase, neinteresante, lipsite de idei.

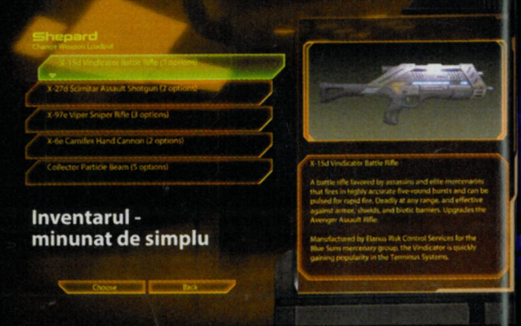
Sunt doar iteraţii răsuflate ale unor teme care, deja, pe vremea unui Philip K. Dick nici pe centura de asteroizi a Science Fiction-ului nu mai puteau fi scoase la produs. Poate că una-două or fi având ceva aparte, dar acel ceva e prea generos subdimensionat pentru a mai salva întregul. Până la urmă, însă, cele mai multe dintre elementele şi conceptele interesante din ME2 sunt dezvoltări nespectaculoase ale unor idei spectaculoase la momentul introducerii lor în primul Mass Effect, aducând atunci o contribuţie hotărâtoare la conflictul, atmosfera şi universul specific jocului.

După chipul şi asemănarea

Dar, poate că personajele din ME2 aduc un aer proaspăt, un ce care să dea farmec, să intrige şi să atragă, ori să amuze... Ahem, pe loc repaus, nu este cazul. Întâi pentru că întreaga serie Mass Effect suferă de un antropocentrism care face praf orice încercare de a pune patru ochi, creastă reptiliană, coarne, colţi sau piele albastră unui biped, în speranţa că vom fi păcăliţi şi nu vom vedea hâda umanitate ascunsă în fiecare din extratereştrii încropiţi în franciza celor de la Bioware. Să dea dracul dacă nu devine tot mai enervantă această umanizare vag mascată a tuturor fiinţelor din joc - cu o explozie de tembelism greu surmontabil în momentul în care şi un coleg digital, pe numele său Legiune, are reacţii atât de umane încât mi-am tras repede un lighean lângă mine.



Taci! Nu vezi că mă rog?



Inventarul - minunat de simplu



Taci! Nu vezi că se roagă?

Iar în ce priveşte felul în care gândesc şi se comportă personajele, geez, acestea par desprinse dintr-un film indian făcut la Hollywood de către 17 infanterişti marini, afoni, complet lipsiţi de simţul ritmului şi al măsurii. Toate reacţiile sunt grosiere, previzibile şi lipsite de subtilităţi. În aer pluteşte un iz greţos de material promoţional pentru armata USA şi lupta împotriva axei Răului, a cărui singură calitate este că e depăşit, totuşi, de damfurile care răzbat până la mine dinspre noua serie Battlestar Galactica - iar asta este o performanţă în sine.

Dacă este să mă gândesc la ceva care ar reprezenta perfect liniaritatea goală (unii o numesc prostie) a personajelor din Mass Effect 2 (şi din ME, treacă de la mine), apoi replica de Paragon Cuceritoru' a Comandantului Shepard este cea mai bună: "It is not your fault". Zău dacă nu am întâlnit de 'şpe ori această opţiune de dialog atunci când bunul şef de trupă doreşte să ogoiască amplitudinea oscilaţiilor psihologice ale camarazilor.



Nu e vina ta!

Trecând peste simplitatea de babuin senilizat care a uitat să mai folosească băţul ca să stârnească furnicile din muşuroi, nu pot să nu găsesc consolare în cealaltă replică a antropomorfului nostru interstelar, care este o variaţiune aproximativă a ideii că: „eşti bine/interesant/valoros/"tu însuţi" aşa cum eşti tu".

Mă întreb la ce mama ei îi mai trebuia lui Shepard pe navă şi o psiholoagă pentru echipaj, dacă toată munca comandantului cu mintea tovarăşilor sensibilizaţi se reduce la o bătaie pe umăr şi o platitudine servită bărbăteşte, din abisul gâtului gros de infanterist al spaţiului vid. Poate că în interacţiunea sa cu kroganul din echipaj mai era vreo şansă să se nască ceva interesant - personajul cu pricina promitea mult, şi rămâne, în opinia mea, singurul agreabil din joc - but... no... alarmă falsă.

Less is the new More

Că tot am vorbit despre personaje, trebuie să analizăm un pic consistenţa RPG-istică a acestora: cum sunt

Toată Lumea-i o ţigare

Cred că putem cădea cu toţii de acord că personajul G-Man din seria Half Life este o creaţie dă mare geniu, un ornament straniu şi neaşteptat într-o industrie tot mai seacă. But hey, ăştia de au făcut Half Life chiar sunt meseriaşi! Lucru de care s-au prins şi Bioware, inclusiv de faptul că G-Man are the roxxorz în servietă, aşa că, hopla!, l-au scos din pălărie pe... atenţie... acum puteţi deschide ochii... iată-l: The Illusive Man!

Bun, prima chestie ce m-a atins coroziv la membrana bunului simţ care îmi protejează intelectul sensibil a fost următoarea - bă, cât de illusive poţi să fii dacă juma' de Galaxie te ştie de illusive? I mean, când eşti un illusive dovedit şi nici măcar nu porţi o mască precum Batman ca să laşi celor slabi de minte loc pentru speculaţii, cum dracu' să te mai numeşti Illusive Man, altcumva decât la şto'ul cel mai grosolan? Asta e ca şi cum te-ai numi Omul Mincinos sau Omul Invizibil: „Hei, eu sunt tare iscusit la minciuni da' nu vă mint acum!" sau „Continuaţi netulburaţi cu ceea ce făceaţi, eu nu sunt aici pentru că sunt invizibil, deci nu mă vedeţi, bucuros de cunoştinţă, sunt Omul Invizibil".

Bun, trecând peste logica naivă a numelui personajului cu pricina, am observat că cetăţeanul are ceva rafinat, ceva deosebit, ceva exclusiv, în ţinută şi în precizia calmă cu care vorbeşte. Vă spun sincer, instant mi-a venit G-Man în minte (despre care, BTW, se poate spune cu adevărat că este illusive, caracteristică pe care Valve i-au construit-o obsesiv prin nenumărate apariţii surprinzătoare de-a lungul seriei HL). Dar, illusive-ul nostru din ME2 nu este la fel de ciudat precum personajul din Half Life. Şi nici la fel de bine construit - dar pentru asta e timp dacă franciza se întinde. Nu, Illusive-ul nostru se remarcă prin cu totul altceva. The Illusive Man fumează.

Asta este caracteristica lui principală. Dar, credeţi-mă, felul în care fumează umple jocul. Se suprapune peste orice altceva. Devine o axă centrală a trăirilor în Mass Effect 2. Asta, dacă sunteţi un vechi fumător înrăit care a reuşit cu greu să scape de nărav, aşa ca mine. Să mă explic.

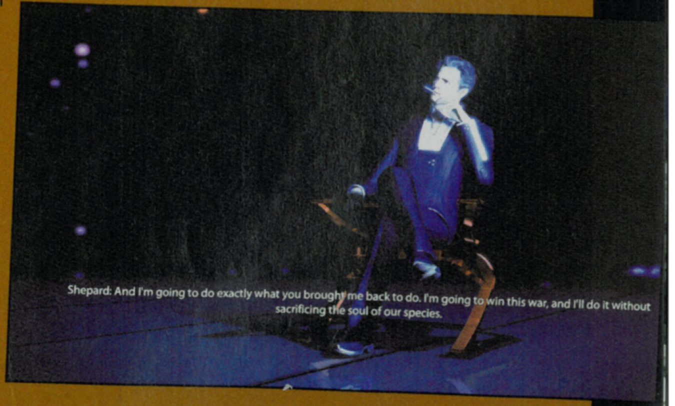
În scenele în care apare illusivu', ţigara este încadrată foarte des în prim plan, aproape ca un personaj în sine, ce scoate fum după ce s-a înroşit puternic la unul din capete. La toate astea se adaugă sunetul, foarte, foarte bine surprins şi realizat, vă spun, plin de dinamică şi detaliu, care însoţeşte trasul în plămâni şi expiraţia, başca sfârâitul jarului. Iar vocea lui Martin Sheen, gravă, trădează tabacistul rasat şi pasional în relaţia sa cu tutunul, fiind lipsită de hârâitul parazit specific peizanului care a dezvoltat o adicţiune lipsită de minte şi de orice Dumnezeu pentru mahoarca ordinară.

Din tot jocul, în care orice veşmânt pare artificial ca material, stresant de modern şi lucitor, illusive-ul este singurul personaj îmbrăcat într-o haină de calitate, făcută dintr-o stofă pe bune. Textura şi culoarea acesteia, başca croiala, m-au proiectat instantaneu în trecut, în vremea în care bunicul avea un costum din stofă fină, perfect turnat pe el de un croitor meseriaş. Vag mirosind a coniac bun, dar mai ales a tutun adevărat, nu ca porcăria de multinaţională hiperprocesată pe care o inhalaţi acum, bunicul mi-a venit în minte imediat ce The Illusive Man a tras din ţigară. Instantaneu s-a prăvălit asupra mea o avalanşă de senzaţii din trecut, obiecte, mirosuri, gesturi, atingeri - citiţi romanele lui Călinescu şi veţi percepe acurateţea şi plenitudinea retrăirii unor scene dintr-un timp de mult dus, paradisiac prin consistenţa şi calitatea artefactelor, hainelor, mâncării, băuturii, tutunului.

Trăgând din ţigară, illusive-ul mi-a redeşteptat integral amintirea bunicului, a mirosurilor ce-l însoţeau, al căror farmec şi taină m-au făcut să pun prima ţigară în gură. Cu mulţi ani în urmă, prea târziu mi-am dat seama că viciul întinează curăţenia şi profunzimea pasiunii, dar, până la urmă, am reuşit să scap. Însă, The Illusive Man mi-a transmis din nou acea senzaţie a primei inspiraţii a fumului unei ţigări de calitate, nesaţul, extazul, catharsisul, enthousiasmosul, epifania, cumulul de minunate lucruri întrepătrunse care se află în spatele unei clipe de trăire tabagică ce îşi are rădăcinile în simţurile atât de uşor de tulburat ale unui copil. Pe bune dacă nu am simţit din nou, până în fundul plămânilor, lovitura de raşpel tandru a fumului unei ţigări cubaneze din tutun negru, aşa cum o încasam în prea multe dimineţi ale agitatei mele adolescenţe...

Şi pentru ca efectul subliminal să fie complet şi devastator, în spaţiul straniu în care ne este înfăţişat The Illusive Man se află, în plan secund, o ditamai stea, a cărei culoare şi textură te duce cu gândul tocmai la un uriaş jar de ţigară din care însuşi Universul trage, trage şi trage vârtos, cu sete de Dumnezeu... Când apare The Illusive Man totul pare să strige către mine „Fumează, fumează, FUMEAZĂ Ghinea!!! Pune mâna pe ţigară şi fumează! ACUM!!!".

Evident, am rezistat tentaţiei, dar fără a putea scăpa de senzaţia că Bioware îi vrea morţi pe toţi cei care au reuşit să se lase de fumat după o prea lungă relaţie cu ţigara. Acestea fiind spuse, pot conclude că apariţia personajului Illusive Man are tuşele sale, surprinzătoare, de forţă. Mi se pare doar mie, sau şi G-Man apare la un moment dat trăgând din ţigară?... Damn, ce înseamnă puterea sugestiei...







Plăcerile luptei (1)

construite, ce le defineşte, cum pot evolua. Sub acest aspect, Mass Effect 2 este foarte asemănător cu predecesorul său, deţinând o versiune simplificată a sistemului din Star Wars KOTOR - pe care, la vremea lui, l-am apreciat pentru inteligenţa cu care face RPG-ul mai accesibil, fără a ştirbi cu nimic din varietatea şi profunzimea experienţei de joc specifice genului. Dar, chiar şi la momentul apariţiei KOTOR, am simţit faptul că Bioware au adus popularizarea/„mainstream-izarea" la o limită sensibilă pentru amatorii de role playing. Or, atunci când vii cu Mass Effect care este chiar şi mai simplu decât KOTOR ca sistem, dar susţii în continuare că ai făcut un RPG, parcă începe să clipească des un beculeţ roşu, undeva, pe la câte unii dintre noi.

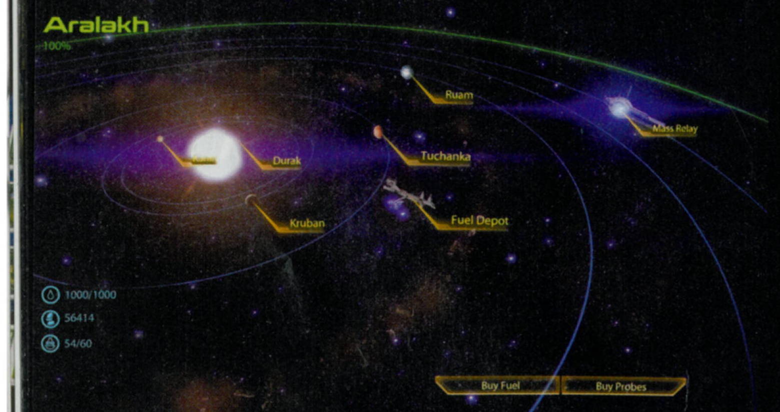


Bieţii mei răi



Creşterea-n puteri

La începutul jocului, în ecranul de configurare a personajului, poţi alege între şase clase. Trei din ele sunt oarecum „pure": soldat, inginer, biotic. Celelalte trei sunt combinaţii între cele trei clase de care am pomenit. Odată început jocul, personajele pot evolua atât ca dimensiune a barei de sănătate, cât şi în 5 abilităţi/puteri. La soldat acestea ţin în majoritate de capacitatea de folosire tot mai eficientă a mai multor tipuri de muniţie, destinate a contracara oponenţi cu caracteristici diferite. La inginer şi biotic predomină „puterile", tehnologice sau biologice, de a ataca adversarul prin diverse procedee pe care în RPG-ul clasic le-am numi magie. Oricum, aceste puteri sunt destinate a distruge inamicul prin orice alte mijloace mecanice/subcuantice/worngfvnvwfnwo decât proiectilele lansate de arme. Ca o menţiune specială, pomenesc aici faptul că, odată dobândită loialitatea unui membru al echipajului de către Shepard, camaradul acestuia primeşte încă o abilitate de luptă, pe lângă cele existente la început. Partea interesantă este că, la un moment dat, Shepard poate cerceta o abilitate prototip care îi permite să-şi aleagă una din capacităţile specifice unui camarad şi să şi-o adauge la cele proprii.



După cum vedem, lucrurile sunt foarte simple sub aspectul construcţiei RPG-istice a personajelor. Iar la asta contribuie şi o decizie foarte înţeleaptă a producătorului - aceea de a renunţa la abilităţile destinate folosirii mai eficiente a armelor şi armurilor şi de a le transfera chiar asupra armelor şi armurilor. Adică? În loc să devină mai eficiente la folosirea pistolului, spre exemplu, personajele folosesc un pistol mai eficient, abilitatea lor în utilizarea acestuia rămânând aceeaşi. La fel, armura este mai bună, nu personajul învaţă să o folosească mai bine. Astfel, tot ce ţine de evoluţia armelor şi armurilor a in-



Cu lunetă - preferata mea

trat în domeniul cercetării științifice care consumă resurse materiale (metale rare sau bani), nu a perfecționării personale care necesită puncte de experiență. În acest scop ai pe navă un centru de cercetare care analizează datele obținute de tine pe parcursul jocului și le folosește pentru îmbunătățirea armelor, armurilor, dar și a puterilor tehnice sau biotice.

De asemenea, a fost foarte mult simplificată lista de arme și armuri. Dacă vă mai amintiți, în primul Mass Effect ți se acumulau în inventar sute de arme, diferite atât prin producător și caracteristici, dar și prin gradul de „upgradare" a acestora. În ME2, toată această poliloghie infernală de arme și armuri, generatoare de confuzie și enervare, a fost redusă la câteva arme, mult mai puține, bine împărțite pe categoriile clasice (pistol, pistol mitralieră, pușcă de asalt, pușcă cu lunetă, arme grele). Upgrade-urile acestora se obțin prin cumpărare sau cercetare, iar, odată aplicate, se folosesc pe armele preexistente, fără a mări lista acestora.



"Eu le-am zis că îmi trebuie una de 73, dar ei nu și nu, că cea mai bună e aia de 46!"

Astfel, inventarul este enorm simplificat și clarificat, eliminând o sursă de frustrare care strica experiența de joc în primul Mass Effect.

Sindromul

Simplificarea elementelor de RPG ale seriei Mass Effect și eficientizarea inventarului sunt lucruri bune. Dar, este vorba despre rearanjarea mai logică și mai prietenoasă a unei forme deja serios simplificate - este vorba de substanța RPG-istică preluată de Mass Efect de la Star Wars: KOTOR. Pentru a contrabalansa pierderile de masă musculară RPG, Mass Effect 2 trebuie să aducă ceva în plus, ceva mai bun, ceva mai atractiv, pe partea cealaltă, cea a luptelor. Or, sub aspectul ăsta, și Mass Effect 2 suferă de un sindrom pe care l-am descoperit frecvent la jocurile apărute de câțiva ani încoace. Este vorba despre Buturuga Mică Determină Carul Mare, după cum l-am numit eu. Mai simplu, BMDCM. În ce constă acest sindrom?


Plăcerile luptei (2)

The (S)crew Deck



Sunt seriale de tip sitcom care încep bine - mă rog, atâta bine de cât este în stare genul. Apoi, treptat, pe măsură ce poveștile și personajele sunt mulse până la fundul sacului de posibilitățile pe care le ofereau inițial, începe etapa telenovelistică, în care fiecare face sex cu fiecare, iar asta declanșează dramoletele ce vor face sitcomul cu pricina să intre în faza de pitică roșie și să se stingă de pe ecranele televizoarelor.

Acest sindrom al lipsei de idei și prospețime este în plină floare în Mass Effect 2, unde poți să faci sex cu trei dintre tovarășele tale de Crew Deck. Dar, pentru că nimic nu vine fără un preț și o responsabilitate, intervine aici telenovela: alegerea de către tine a uneia din cetățencele din subordinea ta presupune ca tu să-i iei partea în confruntările acesteia cu celelalte preopinente. De aici apar câteva conversații hazoase prin cât de scremute și de puse cu mâna sunt cuvintele și situațiile artificiale de conflict.

Cu greu tolerabil, un asemenea construct demn de serialele pentru gospodine strică de tot eventuala înfiripare RPG-istică subtilă a relației cu o parteneră, pe care și-o doreau, probabil, producătorii Mass Effect, încă de la primul titlu al seriei. Mult, mult mai simțită și mai expresivă mi s-a părut în Gothic abordarea celor de la Piranha Bytes: eroul se duce la bordel, plătește, iar scena care urmează este una din cele mai faine din istoria jocurilor. Beat that, Bioware!

Totuși, două lucruri mi-au plăcut în partea de erotism a jocului. Primul este acela că una din partenerele tale dorește, surpriză absolută! (SPOILER ALERT), să se culce cu tine, dar nu în patul moale, ademenitor, ci... în camera motoarelor, pe consolele de control! HELL YEAH!!! Cine nu a făcut sex în baie pe o mașină de spălat neautomată comunistă, de generație veche, rece, cu vopseaua sărită peste tot de pe metalul ruginit, montată pe niște rotile care scârțâiau ținând hangul ritmului strămoșesc, acela nu cunoaște nimic despre aportul tehnologiei la împlinirea erotică a oamenilor muncii...

Al doilea lucru cu sex din Mass Effect care mi-a plăcut a fost o don'șoară pe care cel mai bine o caracterizează cuvintele „prădător erotic". Deși liniile ei de dialog sunt în mare parte nesemnificative, importantă este linia de dezvoltare spre final pe care ți-o oferă creatura cu pricina (care, BTW, ar fi făcut o excelentă pereche cu simpaticul krogan din subordinea mea - ASTA ar fi fost o idee cu adevărat interesantă!).





Producătorii gândesc un nivel în care se va desfășura o luptă, în maniera shooter. Storcându-și mințile cum să facă pentru a ușura cât mai mult efortul jucătorului, aceștia hotărăsc să îi ofere posibilitatea de a se ascunde după obiecte, cu o comandă dată printr-o simplă apăsare a unui buton de pe controlerul consolei. A, uitasem să vă spun, boala aceasta se manifestă la jocurile care trebuie să acopere în special piața consolelor. Acolo, se pare, strafe-ul atât de comun pe PC pare să fi pierdut în fața adăpostirii după obstacole prin simpla apăsare a unui buton - probabil că e considerat prea dificil, presupunând mai multă atenție și coordonarea în folosirea a două butoane.

După ce te-ai adăpostit, este suficient să apeși un buton care îți ițește capul și arma pe lângă sau pe deasupra obstacolului în spatele căruia te afli. Din noua poziție tragi cât apuci asupra inamicului, adică până când auzi în căști vocea costumului tău comunicându-ți că ți-au căzut scuturile și că sănătatea e „low". Atunci iei degetul de pe butonul de ițire a capului/armei peste obstacol și imediat ești retras în siguranță la adăpost. Acolo stai până ți se refac sănătatea și scutul, după care o iei de la capăt.

Astfel, tot ceea ce trebuie să faci este să parcurgi la infinit acest ciclu, până când hoardele de inamici se „consumă" și poți să treci mai departe, în spatele următorului obstacol care te va adăposti. Problema este că acel element de gameplay destinat inițial a ușura sarcina jucătorului - adăpostirea prin simpla apăsare a unui buton - ajunge să dicteze integral designul unui nivel în care se desfășoară lupte. Totul este pus cu mâna în așa fel încât să te miști din spatele unui obiect în spatele următorului, dar o asemenea potrivire este atât de vizibil căutată și atât de repetitivă încât distruge complet naturalețea combatului și elementul de surpriză, de imprevizibil, al oricărei confruntări sângeroase.
Aceasta este determinarea de care vorbeam, în care ceva ce ar trebui să fie un element secundar, ajutător, în proiectarea unui nivel, ajunge să inducă modificarea completă a ideii de bază, firești, a designului respectivului nivel. Multe jocuri de consolă suferă de acest sindrom, care, de altfel, nu se manifestă numai în ce privește luptele și adăpostirea, ci se regăsește, în alte forme, și la alte elemente de design și de gameplay.

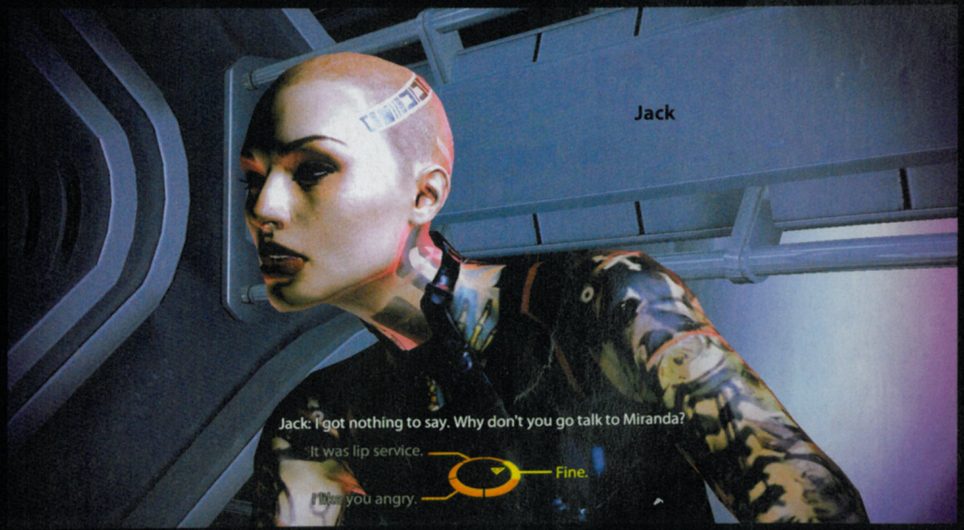
Haiducii mei, pui de RPGei

Treaba ar trebui să devină mai complicată, totuși, prin adăugarea elementelor de tactică, la cele de design al câmpului de luptă. Mă refer la manevrele proprii și la cele ale inamicului, printre care flancarea și focul de acoperire. Acestea ar trebui să mai salveze din repetitivitatea indusă de designul de nivel dictat de acțiunea de adăpostire. Dar, se întâmplă acest lucru în Mass Effect 2?

Păi, prima problemă este că inamicul vine în valuri, dar de mult prea puține ori încearcă să te scoată din adăpost prin flancare. Cele mai multe lupte se dau după schema clasică expusă mai adineauri, fără alte ornamentații tactice. Din când în când, însă, apar inamici care te atacă corp la corp, acoperiți de la distanță de oponenți dotați cu arme. La aceștia se pot adăuga și inamici cu arme grele, precum și mașini" de mai mari dimensiuni, cu putere de foc crescută, capabile de mobilitate sporită și, eventual, de zbor.
Astfel de situații marchează, de obicei, momente de climax în curgerea jocului, eventual boși de nivel, fiind sin-



Hello! Sunt verișorul lui C-3PO!



Jack


Plăcerile luptei (3)


Mda, se folosesc abilitățile speciale.


La adăpost

gurele ocazii în care trebuie să faci un minim efort de a-ți deplasa fundul de la un adăpost la altul.

Din păcate, de prea puține ori ai parte de asemenea provocări, şi chiar şi atunci când acestea apar, designul de nivel suferind de BMDCM strică din frumusețea şi firescul confruntării. Senzația de artificial în proiectarea unui câmp de luptă nu dă bine la feeling-ul general indus de joc. Măcar, în câteva locuri trebuie să aduci la îndeplinire anumite sarcini contra cronometru, iar pe o anume planetă expunerea la soare îți distruge scutul, ceea ce aduce niscai situații noi, sub aspect tactic.

Până la urmă, deşi am jucat pe nivelul de dificultate Hardcore, penultimul, luptele nu mi-au pus probleme. O dată pentru că tactica inamicului e de prea puține ori capabilă să te scoată din ascunziş în timp ce îți încarci scutul şi sănătatea - spre exemplu, după ce tot jocul ai fost avertizat ce aspru e atacul corp la corp al kroganilor, ai parte de acesta doar de vreo 2 ori, când se şi dovedeşte cam uscățel... A doua oară pentru că designul de nivel e previzibil şi mult prea avantajos pentru tine. În al treilea rând pentru că sunteți prea puternici, tu şi cei doi camarazi împreună cu care alcătuieşti unitatea de luptă fundamentală în Mass Effect - cea de trei combatanți. Din acest motiv, nu am simțit niciodată nevoia să folosesc vreo abilitate specială, în afară de muniția incendiară. Nici camarazilor nu le-am dat vreo comandă. De altfel, cred că prea puțin a contat şi ce clasă mi-am ales la începutul jocului - tot tăticul lor aş fi fost. Or, asta mi se pare iritant - pe lângă faptul că nu ai un teren/câmp/spațiu de luptă modelate firesc, nici inamicii nu te încearcă suficient pentru a avea cu adevărat nevoie de puterile şi abilitățile RPG-istice oferite de joc.



Pe bune dacă Mass Effect 2 nu mi-a accentuat senzația că e un shooter încărcat cu o componentă RPG de care nu are nevoie, chiar şi aşa simplă cum e. Părerea mea este că jocul ar fi fost mai interesant dacă s-ar fi renunțat complet la pretenția de RPG şi s-ar fi mers în direcția unui shooter cinstit, întărit, eventual, de posibilitățile de upgrade ale armelor şi armurilor. Sincer, toată brambureala aia de abilități biotice şi tehnologice mi s-a părut o reîncălzire a străvechii magii din RPG-uri, ce nu face decât să încarce un joc plin de idei deja atât de istovite, încât nu îți oferă o provocare reală, sau măcar una atractivă.

Pentru că un RPG în care se face uz de magie trebuie să ofere necesitatea acelui uz, condițiile aparte, oponenții, timpul şi locul în care fără o vrajă eşti bătut de soartă la fundul gol. Câtă vreme un clic stânga şi un glonte bine țintit rezolvă totul, la ce naiba să mai foloseşti „magia" şi să te mai complici cu interfața, structura RPG de upgrade şi cifrele aferente diverselor mofturi biotice şi tehnologice? Dacă vreau să dau cu vraja şi să exploatez



această latură a genului RPG, nu mai bine joc eu un Wizardry 8 & alike? Mai ales că este mult mai fun.

Sau, de ce să-ți mai bați capul cu comenzile date camarazilor, atunci când aceştia îşi fac treaba lejer fără ca tu să le mai indici ce arme sau abilități să folosească? Asta ca să nu uităm faptul că, în multe RPG-uri, calea pe care o alegi, magie, luptă sau amestecul acestora, precum şi clasa din care faci parte, influențează questele accesibile şi chiar povestea, având un rol fundamental în curgerea jocului - ca să nu mai vorbim de rejucabilitate. În Mass Effect puteți uita de toate acestea...

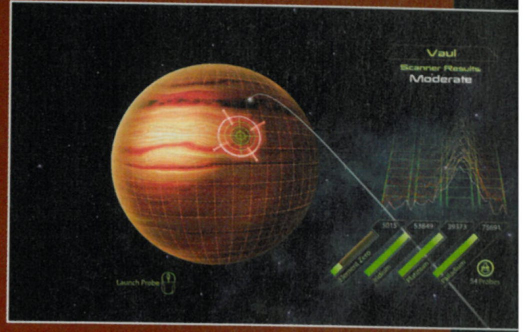
Filmul bate viața

Am avut, totuşi, câteva momente în toiul luptelor în care am crezut că până aici mi-a fost. Chiar spre finalul jocului, când te afli în bârlogul inamicului, se întâmpla acest lucru. Tocmai ne deplasam toată trupa de trei indivizi sub protecția unui scut măricel generat biotic de una din membrele echipei mele. Scutul ne apăra de nişte roiuri periculoase rău de „insecte". La un moment dat, când să ajungem la poarta masivă în spatele căreia ne-am fi aflat adăpost, femeia care întreținea scutul prin puterea minții ei începe să dea semne de oboseală, fiindu-i tot mai greu să ne mențină protecția. Taman atunci apare şi o ciurdă de inamici, gata să ne facă strecurătoare laser. Privesc rapid în jur şi nu văd nici un obiect în spatele căruia să mă adăpostesc şi să reiau ciclul clasic al încărcării scutului/refacerii sănătății urmate de focul asupra inamicului. Pe bune, cred că prima oară în joc m-au trecut fiorii - nu vedeam nici o ieşire, alta decât o luptă absolut disperată, în care să folosim toate mijloacele din dotare, şi MAI ALES puterile tehnologice şi biotice. Trag adânc aer în piept, mă îmbărbătez cu o înjurătură sănătoasă, strâng mâna pe mouse, îmi „armez" degetul arătător deasupra butonul stânga şi... începe o secvență cinematică în care eu şi cu grupul meu reuşim in extremis să respingem inamicul şi să ne aruncăm în spatele unor porți ce se închid încetul cu încetul, în timp ce noi tragem de zor în oponenții ce se bulucesc către noi prin fanta tot mai îngustă dintre acestea.

Oameni buni, unul din cele mai interesante momente de luptă din joc este suspendat tocmai când treaba se încinge, apoi e substituit cu un filmuleț despre cum reuşeşti tu să fii meseriaş şi să le dai cu naşpa la nas duşmanilor! Şi pentru că producătorilor nu le-a ajuns o singură paradă de lipsă de inspirație, mai sunt vreo două astfel de filmulețe, ce puteau fi, bine mersi, înlocuite cu momente de sclipire şi tensiune în gameplay,


Lecția de anatomie

Dar cu Mako ce-ați avut?



În primul Mass Effect, dacă voiai să faci rost de materiale şi metale de pe planetele în jurul cărora orbitai, trebuia să cobori pe suprafața acestora şi să foloseşti un vehicul militar de teren, numit Mako, pentru a te deplasa între diversele puncte de interes scanate pe corpul ceresc respectiv. Acuma, deşi mulți au înjurat fizica nerealistă a acestui vehicul, trebuie să recunosc că eu m-am distrat formidabil cu el, escaladând verticalele munților. Apoi, Mako era dotat şi cu armament, fiind folosit în diverse misiuni pentru a distruge inamicul în maniera în care ai face-o cu un tanc. În opinia mea, Mako aducea un plus ca experiență de gameplay şi sub acest aspect - mie mi-a plăcut. De aceea am fost foarte mirat să descopăr că Mako a dispărut în Mass Effect 2, dimpreună cu luptele aferente, fiind înlocuit cu un sistem cel puțin bizar de prospecțiune de pe orbită.

Astfel, singura ta interacțiune cu planetele pe care le cauți de metale este un scaner pe care te plimbi cu mouse-ul, ținând permanent apăsat clic dreapta. Când indicatorul îți arată prezența unei cantități semnificative de minereu, apeşi clic stânga pentru a lansa o sondă de prospecțiune şi exploatare. Atât. După primele 4 sau cinci astfel de "expediții" cu deştiu' pe planetă, mie mi s-a acrit, dar rău, rău de tot. Capac suprem peste plictiseala care s-a instalat treptat în ME2, luatul planetei la învârtit cu mouse-ul mi s-a părut una din cele mai neinspirate decizii ale producătorului.

Este drept că Bioware a anunțat că va lansa un DLC conținând un echivalent al lui Mako, numit Hammerhead, dar, poate că este prea târziu, deoarece nu mă văd rejucând Mass Effect 2 numai pentru atâta lucru.


E Krogan Vodă pe tronu-i de moloz

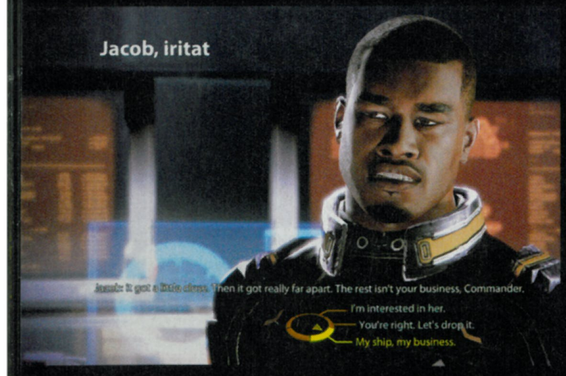


după cum curgea acțiunea la momentul respectiv. Nu îmi vine nici acum să cred că Mass Effect 2 a fost văduvit de o dezvoltare tactică interesantă a anumitor momente, prin înlocuirea acestora cu secvențe cinematice.

Lustru vid(eo)

Până la urmă, dacă aş avea nevoie de o figură de stil, o metaforă, ca să-mi concluzionez experiența pe care mi-a oferit-o Mass Effect 2, este suficient să mă folosesc de grafica acestui titlu. ME2 este foarte, foarte lucitor, remarcându-se la modul cel mai neplăcut prin abundența de efecte exagerate de iluminare aplicate suprafețelor, multe dintre acestea fiind uşor reflectorizante. Cam totul prin joc este lucios, într-o măsură mai mare sau mai mică. Dar, din păcate, texturile sunt sărăcăcioase, iar designul de nivel abundă în suprafețe plane şi unghiuri drepte, într-o simfonie a perpendicularității care te aruncă cu ani buni în urmă, pe la Unreal şi Quake 2 (totuşi, titluri pe care le iubesc necondiționat, la nemurire and beyond). Interioarele sunt plicticoase şi neinteresante, iar exterioarele îşi plâng contemporaneitatea cu Far Cry 2 - asta ca să nu mai vorbesc de dimensiunile inadmisibil de mici ale nivelurilor.

Jacob, iritat



Astfel, grafica acestui joc mi-a oferit pe tavă sintagma simplă cu care îl pot defini: sărăcie lucie. Jocul manifestă în toate o sărăcie dezamăgitoare, peste care s-a aplicat un luciu orbitor - ți se scot ochii cu hiper reclama făcută jocului, întocmai precum o fac excesivele efecte grafice de iluminare ce nu pot ascunde goliciunea de idee şi design a întregului titlu. Da, Împăratul este gol şi pe deasupra bine depilat definitiv şi irevocabil cu laserul, apoi dat cu ulei. Câh! De aceea mie mi-a fost foarte uşor în acest articol - nu a mai trebuit decât să arunc un pumn de pene către dânsul...

Totuşi, un lucru trebuie să recunosc. Vizual, personajele sunt foarte bine realizate, iar unele voci sunt excelente (ah, Claudia Black!). Din nefericire, în ce priveşte mimica şi expresivitatea facială, nu pot spune acelaşi lucru, mai ales după ce am jucat Assassin's Creed 2, care dă lecții lui ME2 la acest capitol. Dar, tocmai la fețe am găsit ceva de lăudat, care m-a surprins prin curaj şi originalitate. Cel puțin un personaj uman are probleme vizibile de ten: evident, negrul (ce?), Jacob, are obrajii plini de bulițe. Nu pot decât să-i felicit pe producători pentru această inițiativă temerară, mai ales că mi-au oferit astfel cea mai bună completare la succinta caracterizare pe care vreau să o fac titlului lor.

Mass Effect 2 este un joc de o sărăcie lucie, cu bube.

■ **Marius Ghinea**



alternativa



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

După cum spuneam, Mass Effect se trage din KOTOR, fiind o versiune mai mult action decât RPG a acestuia. Către acesta trebuie să vă îndreptați dacă doriți o experiență mai interesantă sub aspectul role playing-ului, cu lupte mai bine făcute şi un story de calitate. Iar dacă vreți, dimpotrivă, să aveți parte de cât mai multă acțiune, eu vă îndrum spre un excelent squad action shooter - Star Wars: Republic Commando, al celor de la Lucas Arts. Merită.

***LEVEL IANUARIE 2004**

BUNE:
- inventar şi management simplificate
- coloana sonoră este foarte, foarte faină
- Miranda

RELE:
- citiți articolul şi adăugați-o pe Jack

CONCLUZIE:



Mass Effect 2 reuşeşte să răsufle impecabil ideile proaspete aduse de primul titlu cu acelaşi nume. Dat fiind că producătorii ne asigură că vom putea folosi save-urile din ME2 în ME3, părând deja mai degrabă preocupați de rapida aducere pe piață a celei de-a treia iterații a seriei decât de inconsistențele produsului lor actual, cred că franciza a devenit doar o vacă al cărui uger este conectat la mulgătoarea automată. Prea puțin suflet, prea puține idei, multă umplutură şi telenovelă ieftină ne aduc aminte că e criză şi că foamea de bani îşi caută clienți.

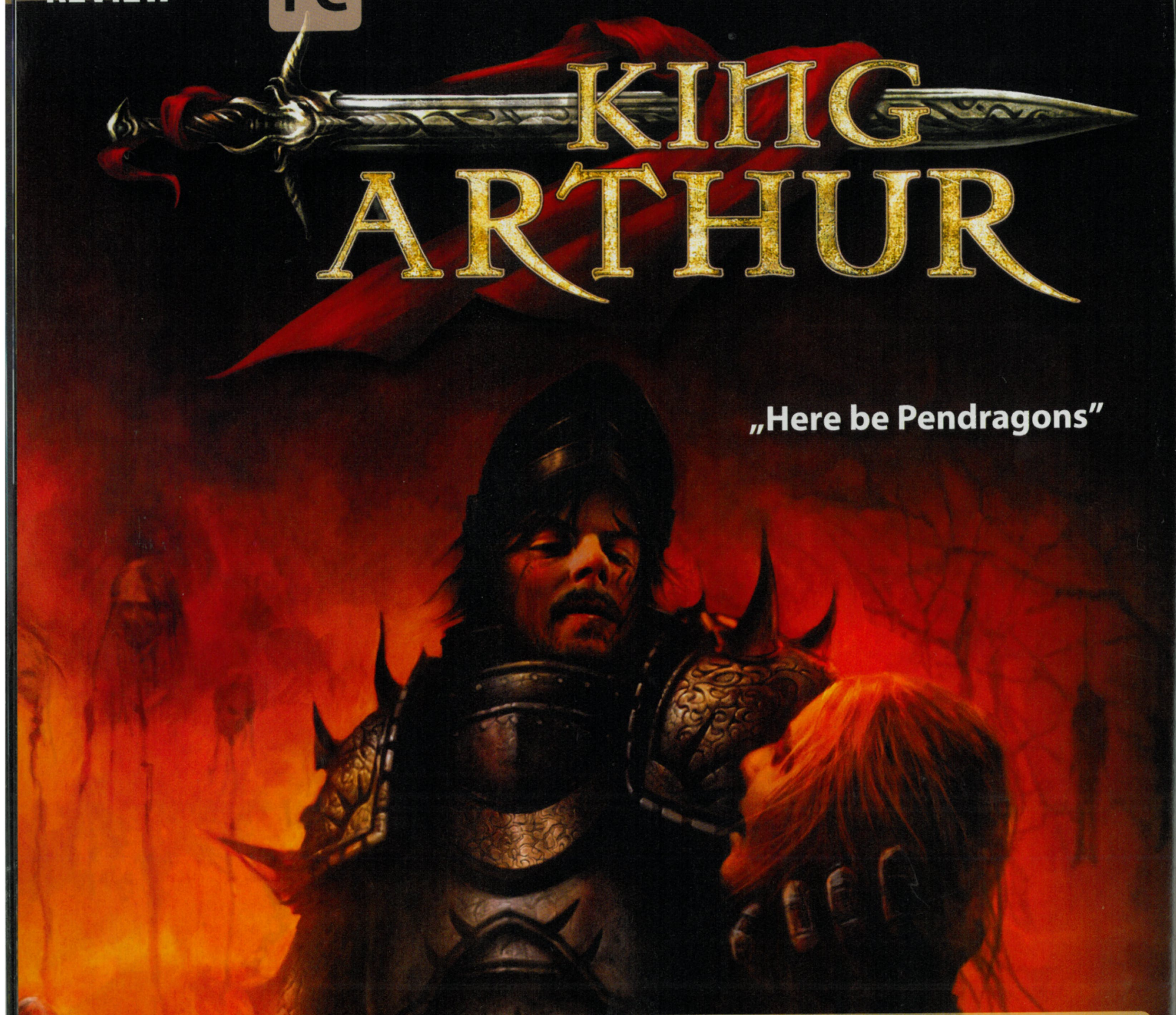
7,8

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen action RPG **Producător** BioWare **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** masseffect.bioware.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 1,8 GHz Intel Core 2 Duo **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro



„Here be Pendragons”

Nu-mi lipsesc jocurile vechi (nici n-au cum, la fiecare upgrade au primit cadou o partiţie numai a lor şi câteva foldere din aur curat bătute în briliante) cât mi-e dor senzaţia aceea deosebit de plăcută care te încerca atunci când explorai un joc cu adevărat special. Nu trebuia neapărat să fie un joc extraordinar de complex şi/sau arătos nevoie mare, condiţia necesară şi suficientă era să vorbească pre limba mea. Adică să aibă o atmosferă care să mă acapareze încă din primele 10 minute de joc şi un gameplay care să-mi ţină cât mai mult mintea ocupată şi dejtele pe tastatură/mouse. Era să uit cea mai importantă condiţie: să nu-mi strice bucuria explorării arătându-mi tot ce se poate face în joc în prima jumătate de oră. Desigur, lipsa manualului („retailerii” vremii nu furnizau şi manuale) şi a netului făceau lucrurile mult mai interesante, căci toate „secretele” meseriei se transmiteau prin viu grai în timpul orelor de fizică şi/sau în cârciumă. Îmi amintesc cu deosebită plăcere momentul în care am descoperit pe o „compilaţie” a vremii Lords of the Realm 2, o strategie medievală nu foarte complexă, dar genială. Fiind un împătimit al lui Defender of the Crown (butonat până la epuizare pe un HC 91) şi a mirificului Castles (îl puteţi cumpăra de pe GoG.com), setting-ul şi atmosfera m-au vrăjit instant, iar gameplay-ul a avut grijă să mă menţină în acea stare o bună bucată de timp.
Spre disperarea părinţilor care nici cu gândul nu gândeau că aş renunţa într-o clipită la o carieră promiţătoare de chirurg pentru o feudă medie spre mare, câteva sute de iobagi, o armată credincioasă şi, dacă vistieria o permite, două companii de arcaşi galezi. Lords of The Realm 2 era o combinaţie perfectă de „management feudal” simpluţ şi strategie în timp real atunci când taxele erau puse în slujba armatei. În momentul acela am realizat ce-mi doresc de la RTS-uri în special. Atmosferă şi, dacă se poate, măcar o fărâmă de poveste. Dacă vă întrebaţi scopul polologhiei de mai sus, răspunsul e simplu: King Arthur, o producţie a studiourilor maghiare Neocore (părinţii lui Crusaders: Thy Kingdom Come), este unul dintre puţinele jocuri din ultimul timp alături de care am retrăit acel „thrill”



Arcaşi


Cavaleri


Pădure. Cu uscături.

ce în ce mai rar) de la începuturile „carierei” mele de ... jucător (nu-mi place să mă numesc gamer). Şi mi-a adus aminte de Lords of the Realm 2, pe care-l voi butona la cum voi avea puţintel timp liber...

Acum vă voi spune pe scurt cine este şi ce vrea de la voi acest individ suspect cu nume legendar. King Arthur: The Roleplaying Wargame este o strategie a la Total War stropită din abundenţă cu elemente de RPG. Dacă seria Total War ne familiariza cu realităţile matematice şi răcoroase ale Domniei cu D mare, lăsând destul de puţin loc atmosferei din romanele cavalereşti, boemiei şi visării cu ochii larg dăşchişi(TM), King Arthur apelează mai degrabă la romanticul din noi, acel visător incurabil care râvneşte din tot sufletul la domniţe oacheşe, Machaut, arta amorului de curte, codul cavaleresc, platoşe lustruite până la orbire etc etc. Adică exact acel mic omuşor care ignoră că, dacă s-ar fi născut cu o mie de ani mai devreme, ar fi avut mari şanse să fie afumat cu ardei iute de lordul local, să-şi dea duhul în noroi călcat de bidiviul unui nobil francez sau să treacă pe cea lume în pat, ajutat, bineînţeles de o sfântă de septicemie cauzată de sabia acoperită în excremente a unui saxon şmecher. Dacă seria Total War răspândeşte un miros puternic de sandbox, iar marile satisfacţii sunt victoriile militare, dominaţia globală şi un imperiu care merge ca uns, în King Arthur campania single este condusă de storyline. Ceea ce s-ar traduce printr-o rejucabilitate ceva mai scăzută, chestiune compensată, spun eu, de o experienţă de joc mult mai apropiată de sufletul meu iubitor de basme. A nu se înţelege, totuşi, că este lăsată exclusiv la mila script-urilor, deoarece există câteva evenimente aleatorii şi o serie de mecanisme care se asigură că nu veţi trăi exact aceeaşi experienţă de câte ori porniţi o campanie single. Jucătorilor mai bătrâni, care şi-au făcut mâna în epoca VGA-ului, King Arthur le va aduce aminte de (ordinea este total aleatorie şi nu reflectă topul meu personal) Defender of the Crown, Lords of the Realm, Castles, Birthright şi, de ce nu, de Space Rangers 2. Dacă vă întrebaţi ce are în comun futuristul Space Rangers 2 cu medivalul Arthur, aflaţi că l-am pomenit pentru quest-urile în mod text (de care avem parte din plin în King Arthur) şi pentru acel „vibe” est european (ştiu că Ungaria are o poziţie mai centrală, dar aţi înţeles ce vreau să spun) al jocurilor vecine şi prietene nouă, românilor.

King Tura

În King Arthur eşti King Arthur, iar sabia Excalibur este înlocuită de plasticul Mouselibur. Asta înseamnă că nu-l vei mâna în luptă pe singurul om atât de destoinic încât a reuşit să scoată sabie din piatră seacă, ci vei sălăşui alături de el în spatele monitorului invitând cavaleri la masă (rotundă), jonglând cu provincii, conducând în luptă armatele strânse cu sudoarea frunţii şi cu mare cheltuială şi „rezolvând” quest-uri în mod text alături de cavalerii tăi credincioşi. Şi multe alte gerunzii pe care spaţiul limitat nu mă lasă să le enumăr acum.

Campania (care se desfăşoară pe ture, după tipic), spuneam mai sus, este condusă de story şi prezintă pe larg (cu multe, mari şi delicioase licenţe poetice) ascensiunea regelui Arthur din momentul în care sabia Excalibur a fost scoasă din piatră până când legendara căpetenie a luat în stăpânire întregul Albion. Aşteptaţi-vă, deci, la un talmeş-balmeş absolut delicios de istorie romanţată, mituri arturiene cu druizi mizantropi, cavaleri păgâni, luptători sfinţi, magie albă, magie neagră, magie verde, creştinism, druidism şi alte „ism-uri” care fac ca viaţa să merite trăită. Ca o noutate, deciziile luate pe parcursul campaniei, adică alianţele şi modul în care decideţi să rezolvaţi quest-urile afectează aliniamentul moral al Regelui Arthur, reprezentat în joc de un fel de busolă tare frumos desenată. Unde pe orizontală este plasată linia religiei (Old Faith şi Creştinism), iar pe verticală este modul în care alegi să guvernezi (Tyrant sau Rightful). Apucăturile conducătorului iubit afectează o serie de factori, începând cu loialitatea cavalerilor (un lider care preferă creştinismul nu va fi pe placul unui cavaler păgân) până la accesul la vrăji de luptă şi unităţi specifice unui anumit aliniament.

Revenind la străvechile şi minunatele ture, un turn în King Arthur reprezintă un anotimp (un alt element care mi-a adus aminte de Lords of The Realms). Efectele anotimpurilor asupra campaniei nu sunt doar de ordin estetic (trebuie să vă spun că Albionul arată bestial toamna), ci au impact asupra vitezei de deplasare a unităţilor pe hartă. În plus, iarna este rezervată odihnei. Iarna, eroii şi armatele se retrag în corturi unde, la adăpost de vitregiile naturii, fac level-up în linişte şi pace. Căci timp de trei anotimpuri presărate cu lupte crâncene, unităţile şi cavalerii strâng experienţă preţioasă care,







iarna, va fi transformată în puncte de skill distribuite (atât în cazul cavalerilor cât şi a unităţilor obişnuite, iarăşi o chestiune pe care mi-aş fi dorit s-o văd în Total War) după bunul tău plac. Ceea ce înseamnă, de exemplu, că, în funcţie de întrebuinţare, unei unităţi de arcaşi îi puteţi creşte unul dintre cele patru (sper că ţin minte corect, oricum sunt mai mult de trei) atribute (range, damage etc).

King Warthur

Conflictele armate căci ele sunt una dintre sursele de experienţă, sunt rezolvate în stilul Total War. Când două armate rivale se întâlnesc pe harta globală alegem câmpul de bătălie (prezentat frumuşel cu o poză, ceva informaţii despre relief şi alte chestiuni care pot influenţa tactica şi un flavour text) şi purcedem la căpăcit. Victoria poate fi obţinută în două moduri. Metoda bătrânească este, desigur, anihilarea totală a oponentului. Deşi pare apetisantă, nu întotdeauna este cea mai eficientă modalitate de a-ţi îngenunchea inamicul. În Total War, moralul câştiga sau pierdea lupte. Cam aşa se întâmplă şi în King Arthur. Cu o mică mare diferenţă. În cazul de faţă, moralul este o „resursă" globală a întregii armate, nu se aplică individual fiecărei unităţi. Asta înseamnă că inamicul luptă până la moarte, nu se retrage, ceea ce înseamnă victime mai multe.
Cea mai eficientă metodă de a scădea moralul armatei adverse este controlul a cât mai multe (din cepe patru sau cinci prezente pe fiecare câmp de bătălie) locaţii speciale. Locaţii care, pelângă faptul că-ţi asigură victoria, conferă bonusuri armatei şi ceva vrăji cavalerilor. În teorie lucrurile stua cât se poate de bine, în paractică, în schimb, cei de la Neocore au săvârşit câteva stângăcii care fac ca luptele în timp real să fie principala problemă a jocului. Nu e o problemă majoră care să-ţi strice total cheful de joacă, însă există şi unii dintre voi s-ar putea simţi deranjaţi. Controlul este puţin greoi, AI-ul e leneş, animaţiile de luptă sunt sub nivelul celor din Total War şi există ceva probleme cu sunetul. M-au mai scos din sărite şi arcaşii, care sunt adevărate satane pe câmpul de luptă (unul dintre patch-uri chiar a introdus o opţiune Weaker Archers), dar odată ce-am înaintat în învăţătură puţin mai sus de genunchiul lui Lancelot, am descoperit că un plan măiestru alcătuit şi utilizarea (de exemplu există o vrajă Mists of Avalon care reduce drastic eficienţa arcaşilor) inteligentă a unităţilor din dotare şi a skill-urilor cavalerilor vă pot scăpa din multe belele şi fac partea de RTS să nu mai pară atât de prost balansată.

Încă puţin despre cavaleri şi partea de management al provinciilor, şi voi încheia articolul. Pe mulţi dintre ei îi cunoaşteţi, probabil i-aţi întâlnit în lecturi, dacă v-a pasionat subiectul. Cavalerii pot fi utilizaţi în luptă, trimişi (da, ACELE quest-uri de care m-am îndrăgostit) în diverse quest-uri şi puşi la cârma a până la trei provincii (unde sporesc taxele, fericirea etc). Nu mi-am înfipt dinţii foarte adânc în management, dar mi-a plăcut complexitatea (construcţie, research, recrutare, chestiile standard, aveţi ce rumega) , şi am remarcat câteva chestiuni minore şi proaspete care m-au încântat şi ele, cum ar fi faptul că puteţi emite legi şi edicte.

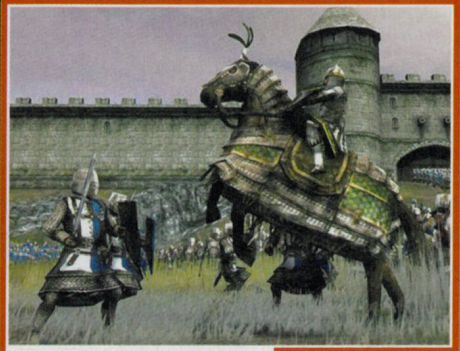
La trecutu-ţi mare, mare viitor...

Cu toate că nu este jocul perfect, unora le plac diamantele neşlefuite. King Arthur a reprezentat o surpriză extrem de plăcută pentru mine (şi probabil pentru cei care duc dorul jocurilor pe PC din pruncie).
Musteşte de atmosferă, are un miros plăcut de carte veche, e arătos (deşi nu prea bine optimizat) nevoie mare şi este încă o dovadă (de parcă mai aveaţi nevoie) că europeanul din proximitatea noastră e un suflet sensibil şi că în Industrie încă mai există ceva de spus. Şi pasiune. Cumpăraţi-l.

■ **CioLAN**



alternativa


MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Pentru o experienţă tactico/strategică mai bine pusă la punct, căutaţi-l pe taica Medieval 2, iar dacă vă plac britanicii nespus, jucaţi-le campania din expansion-ul Kingdoms.

**LEVEL IANUARIE 2007*

BUNE:
- atmosfera
- universul
- campanie condusă de storyline
- complexitate
- aerul „old skool"

RELE:
- control stângaci în lupte
- se mişcă greu şi pe sisteme performante
- AI-ul are ceva probleme

CONCLUZIE:



King Arthur a reprezentat o surpriză extrem de plăcută pentru mine (şi probabil pentru cei care duc dorul jocurilor pe PC din pruncie). Musteşte de atmosferă, are un miros plăcut de carte veche şi reuşeşte să te transporte înnapoi în timp, în vremurile de veselă amintire, pe când PC-ul era rege.

8,3

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	08
IMPRESIE	10



Gen RPG/RTS/RTT **Producător** NeoCore Games **Distribuitor** NeoCore Games
Ofertant www.steampowered.com **ON-LINE** www.kingarthurthewargame.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 3.4 Ghz **Memorie** 1GB RAM
Accelerare 3D 256 MB, Shader 3.0



Mai saturat ca niciodată

Dacă ai urmărit măcar o parte din episoadele mai recente ale celebrului serial sau chiar lung-metrajele care au apărut în cinematografe, probabil că ai observat că filmul în sine a avut efecte speciale destul de bogate cromatic, dar decente, plăcute. Nu am nimic cu culorile saturate, adică joc World of Warcraft de ani de zile şi nu m-a deranjat grafica lui. De asemenea, iubesc desenele animate, însă totuşi am limite, iar engine-ul de Champions Online, cu culorile lui excesiv de strălucitoare, nu este deloc pe gustul meu.

Probleme tehnice

Probabil că te întrebi de ce încep un articol despre un MMO cu un subiect atât de sofisticat cu relatări despre un motor grafic. Ei bine, există o explicaţie, şi anume aceea că întreaga mea experienţă de joc cu Star Trek Online a depins de acest motor grafic. În momentele în care am avut timp să joc, am fost la cheremul său. Pot spune că, indiferent cât de interesant şi de bun o fi gameplay-ul, nu are nicio valoare dacă suportul tehnic este anti-jucător. Şi îmi pare sincer rău... plănuiam să mai joc câteva ore înainte de a scrie articolul, însă a picat serverul, pentru a nu ştiu câta oară. Din nou, aştept cu ultimele fărâme de răbdare pe care le mai am încă două ore pentru a ajunge în situaţia de a face o misiune în timpul căreia va pica conexiunea exact în momentul în care o voi termina (pentru că, în timpul misiunilor single, se pare că clientul nu comunică cu serverul, care mai pică între timp şi nu-ţi înregistrează progresul), astfel încât să fiu nevoit să o reiau.

Am jucat destul de mult în beta şi, la fel cum spuneam de Champions Online, problemele tehnice cu acest „shitty engine" se repetă exact în aceeaşi formă. Diferenţa constă totuşi în faptul că, spre deosebire de fiascoul reprezentat de Champions, Star Trek Online e un joc de calitate. Da, e greu să ajungi să o evaluezi, aproape imposibil când ai program de muncă şi musai să joci seara când sunt serverele aglomerate şi crapă, dar, fără îndoială, este evidentă.


Trila mea...

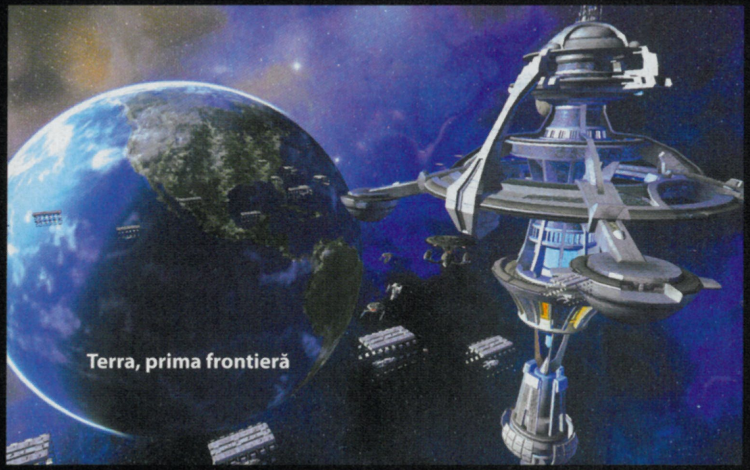
Idei de început

Urmăream iniţial să încep articolul ăsta pe un alt ton, mult mai blând şi mai pro - joc. Asta pentru că încă din beta am fost iremediabil acaparat. Recunosc că are de-a face cu pasiunea mea pentru universul Star Trek, dar şi cu dorinţa de a avea o alegere între Eve Online şi Eve Online. Cu Jumpgate Evolution, care a pierdut iniţiativa, şi Black Prophecy, până la care mai e o bucată bună de vreme, ambele zic eu în pericol de a o da în bară oricum, Star Trek Online a picat la fix pentru a umple un mare gol. Cum a reuşit să facă asta este o întrebare pe al cărei răspuns eu şi încă vreo câteva sute de review-eri din lumea asta încercăm să-l găsim. Nu de alta, dar nu avem cifre în afară de presupusul milion de jucători anunţat de Cryptic Studios, la braţ cu Atari. Până acum câteva zile, când au expirat codurile de precomandă, nu prea aveai unde să calci de atâţia cadeţi. Mă simţeam ca acum 14 ani când am dat la medicină şi când m-am dus la examen am crezut că nimerisem la un miting, atât de mulţi candidaţi erau. Mii de nave au invadat „quadrant"-urile dând cu phaserele în toate părţile, în tot ce mişcă şi în tot ce rămâne după ce nu mai mişcă. Războiul împotriva klingonilor a adus în rândurile Federaţiei o cârcă de tineri naivi şi entuziaşti, gata să plătească 12-15 euroi pentru a o lua în freză cu succes de la veteranii din closed beta. Iar eu, deşi nu sunt un veteran, totuşi m-am bucurat de oportunitate. M-am şi amuzat ca de obicei de lipsa de... „har" a multor piloţi, de „naivitatea" dată fie de vârstă, fie de lenea de a citi cele trei rânduri atent alese ale descrierii unei misiuni... De fapt, poate ar fi bine să-i las în pace şi să mă întorc la joc. Cert e că acum e mai linişte. Presupun că nu toată lumea a fost foarte fascinată de cele trei culori ale jocului.



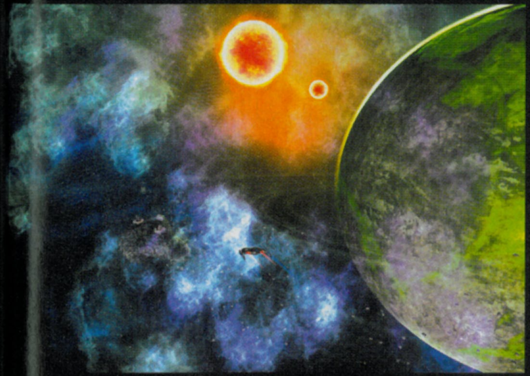
U.S.S. Transilvania

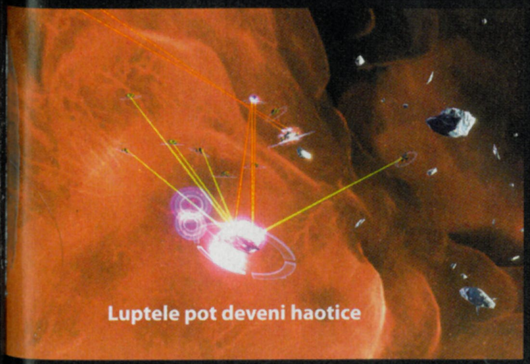

De unde o fi scos tunul ăla?!


Terra, prima frontieră

Culori

De multe ori, stau în oglindă şi-mi spun „Ai îmbătrânit, fârtate! Nu mai eşti deschis la nou, la tineresc, la jeguri new age, înghiţi mai greu E-urile şi te plângi toată ziua de dureri de spate, stomac, cap, picioare, degete, ochi şi atât (de alea mai încolo, îs încă tânăr)." Şi aşa e. Mă plâng, că ce să fac? Nu se mai fac lucrurile ca odată, ceea ce nu e rău, sincer. Adică totuşi, prefer jocurile din ziua de azi cu grafica lor fotorealistă. Prefer Dragon Age lui Baldur's Gate şi Eve Online lui Elite. Din nefericire, Star Trek Online nu intră în categoria jocurilor pe care le-aş aşeza în fruntea clasamentului peisagistic. Adică na, OK, spaţiul e negru şi plictisitor. Aşa că în loc să-l facem în culori de-astea mai „pământeşti", să mergem spre mov, verde fosforescent, roz etc. E păcat de el, că nu e patul lui Barbie şi nici maşina sport a lui Ken. Nu e Mica Prinţesă şi nici manga. Adică, Star Wars: Clone Wars pare cenuşiu pe lângă ce au făcut din Star Trek. E deranjant pentru că e exagerat. Lucrând însă în domeniu, înţeleg de ce. E ca povestea aia cu „Am observat că vă place cafeaua dulce. Aşa că ne-am gândit ca de astăzi să vă oferim doar zahăr." Şi te mai miri de ce un joc de 15 megi aduce 10 milioane de dolari profit, iar Assassin's Creed iese în pierdere. Dar cine se uită la 10 milioane. Prafu' de pe tobă frate... ce ştii tu cum se „face" afacerile. Revenind, în afară de unele situaţii speciale, jocul a fost colorat




Luptele pot deveni haotice





excesiv. Strălucește ca un pom de Crăciun și rulează în special pe procesor. GTX 260-ul meu își învârte ventilatorul din când în când. Dual-core-ul la 3.06 GH însă suge curentul din placa de bază cu o sete de zici că ar trebui să îl bag în două prize. Ceea ce înseamnă că nu e bine. Dacă nu se rezolvă în 2 - 3 luni situația asta, vom avea pe piață încă un suport de praf.

Vremuri grele'n galaxie

Nu voi intra în amănunte din cauză că fanii Star Trek nu au nevoie de informațiile acestea, iar cei care nu cunosc universul nu vor înțelege o boabă din ceea ce spun. Totuși, în timeline-ul general al universului, Star Trek Online este situat cel mai târziu. Adică după Enterprise, Spok și șleahta lui, Next Generation, Voyager sau Deep Space Nine. Este situat în secolul 25, după anul 2400. În golul de putere format de dispariția Romulanilor împreună cu supernova care le-a copt planeta mamă, Klingonii s-au grăbit să echilibreze situația, așa că au pornit un război zdravăn împotriva Federației. Pe lângă asta, aventurile căpitanului Kathryn Janeway au făcut din Borg un inamic foarte interesat de quadrantul beta. Mai avem și o facțiune supărată printre shapeshifter-ii din „fluidic space" și mulți, mulți alții care ar vrea să vadă Federația arzând pe rugul propriei inițiative de pace. Ca urmare, situația nu este tocmai în beneficiul universului uman. Federația se stinge încet, încet, se micșorează vizibil, fiind împinsă din toate părțile. Evident, e timpul ca părinții să-și trimită la academie copiii. Și uite așa, feizăreala și torpilarea încep. Se moare, se invie, se lootează, se pevepește. Așa cum ar trebui să fie într-un joc pe acest subiect.


541

Universul fizic

Ca pretendent la meseria de designer, pentru care mă antrenez acum, invariabil mă întreb oare cum aș gândi eu un joc de acest gen. Pentru Star Trek mi-am imaginat un motor foarte complex de generare de Univers. Asta înseamnă să-i oferi posibilitatea jucătorului de a găsi în joc acel familiar specific seriei. Pentru că oamenii pentru care faci în principal jocul sunt cu siguranță fani ai filmului.

Ca urmare, cea ce vrei este 50% explorare, 10% dialoguri și 40% violență, lupte etc. Personal aș adăuga mai mult la explorare și dialoguri, dar m-am gândit că vorbim de un joc, care este un produs interactiv, unde vrei să participi cât mai mult. Așadar aș fi construit un univers cunoscut pe baza filmului, la care aș fi adăugat un sistem de generare de univers necunoscut, unde să poți merge să explorezi, să participi în mod activ la creșterea jocului și la diversificarea experiențelor.

Evident, doar o parte din ideea mea are o aplicabilitate practică. Restul este ceea ce au făcut și ei. Mai exact, au luat partea de univers cunoscut, l-au împărțit în blocuri de sectoare și sectoare pe care le-au stratificat din rațiuni de gameplay. Sirius Sector Block este pentru începători, adică Locotenenți, Regulus pentru Locotent Major, Eta Eridani de PVP etc. Pentru Klingoni e mai simplu, adică începi la un nivel suficient de mare încât să intri direct în PVP. Evident, s-a ținut seama de apropierea de spațiul Federației.

Cu cât te apropii mai tare de margini, cu atât e indicat să fii mai sus în grad și să ai o clasă de navă spațială adecvată. Din fericire, există un fel de univers „necunoscut". Cryptic a ales să preia nebuloasele, expansiunile etc. și să le acorde rolul de zone de explorat unde se generează


Camera de comandă a navei



Un dreadnaught din fluidic space



Memory Alfa nu se dezminte



Planeta mamă a Klingonilor

misiuni. E un compromis acceptabil atâta timp cât vor ajunge să ofere mai mult de cinci misiuni care se tot repetă. În rest, jocul e împărțit într-o componentă spațială și una la sol. Misiunile „oficiale" și cele „repetabile", căci avem destul și de-astea, sunt cel mai des mixte și, exact ca în film, includ situații de rezolvat atât în spațiu, cât și la sol, cu schimbări de zone, situație, având scenarii solide și în conformitate cu ceea ce te-ai aștepta de la un asemenea titlu.

Organizare I

După sistemul de generare de personaj care este împrumutat din Champions Online și ca urmare este mai mult decât suficient, vei avea de ales între cele trei „clase" ale jocului, adică ofițer combatant (DPS), ofițer inginer (tank, buffer) și ofițer om de știință (buffer, healer, support). Și navele din joc vor fi împărțite la fel și vor avea specializări specifice. Așa că e bine să ții cont de ceea ce vrei să fii până la capăt, pentru că ideal este să folosești o navă caracteristică pentru clasa pe care ai ales-o. Evident, poți avea ce tip de navă vrei, deoarece nu ești limitat de tipul de carieră ales. Mai departe vei avea un contact destul de brutal cu restul jocului.

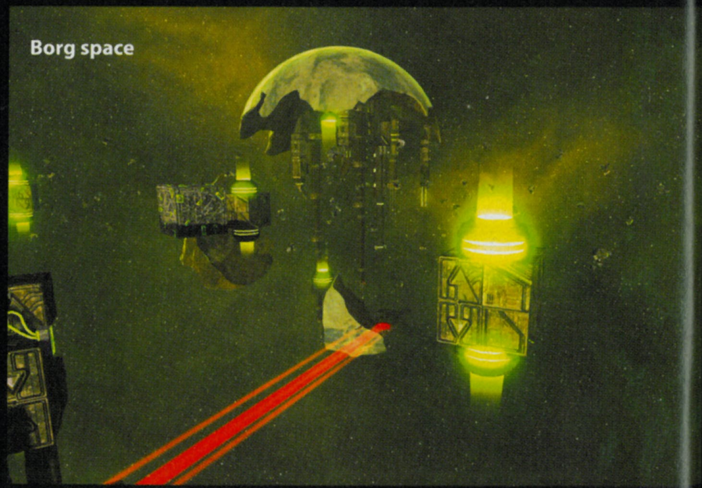
Tutorialul și manualul sunt regretabil de reduse ca volum de informație, motiv pentru care ești obligat să înveți prin încercări, de pe forumuri și să faci deducții.

Filmul ajută enorm, pentru că în procesul de producție se pare că experții în univers au avut un cuvânt greu de spus relativ la forma pe care o are jocul acum.

Ca un scurt ghid, personajul tău are un set de abilități pe care le poate crește cu puncte pe care le obții completând misiuni și eliminând inamici, fie ei nave sau „mobi". Aceste abilități nu numai că îți cresc performanțele, dar îți și acordă niște skill-uri active speciale pe care le poți folosi pentru a obține diferite avantaje în luptă. Acestea se pot activa din bara de acțiune. Pe lângă acestea, poți angaja ofițeri, care vin și ei cu abilitățile lor, pe care le poți de asemenea antrena. Unele sunt valabile în spațiu, altele pe pământ. Mai mult decât atât, abilitățile ofițerilor le poți schimba cumpărându-le altele de la un vânzător specific.

Jocul are mai multe tipuri de „monede", cea de față fiind Starfleet Merits, un fel de Honor. Abilitățile pe care le antrenezi pentru ofițeri sunt foarte importante deoarece, odată înlocuite, se pierd punctele investite. De ce?! Nu am înțeles cu exactitate. Pentru a avansa la următorul tier de abilități, trebuie să avansezi în grad. Din fericire, abilitățile nu sunt legate una de alta, însă ți se cere să cheltui un număr specific de puncte pentru a avansa la un nou grad, pe lângă faptul că trebuie să ai nivel 11. Cum numărul de puncte e fix, nu ai cum să-ți rezervi





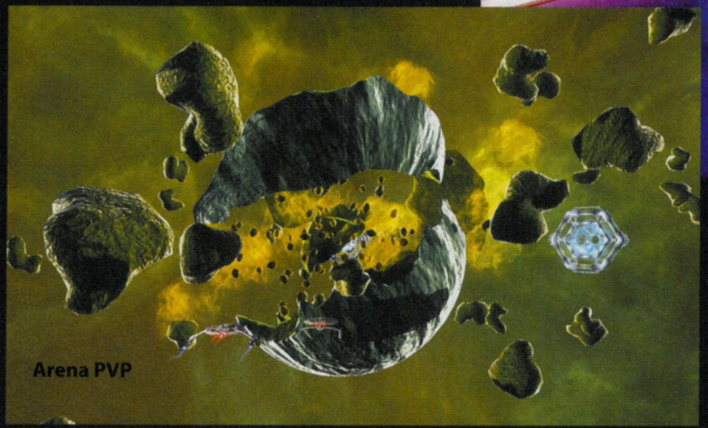
Borg space



Între fete; o trilă și o orion



Fazer Beam, vederea din partea „safe"



Arena PVP

pentru antrenamentul celor avansate, pentru că nu ai cum să ajungi acolo fără să cheltui tot ce ai. La fel, și eu sunt confuz în privința motivelor. E posibil ca mai târziu în joc să poți să-ți ții niște puncte, altfel nu pricep de ce două sisteme limitează același lucru, respectiv se limitează între ele. E redundant. Pentru a avea acces la abilitățile avansate ale ofițerilor, trebuie să-i avansezi și pe ei.

La fel, promovatul acesta nu pare să consume cine știe ce, ceea ce mă face să cred că o grămadă de mecanici ale jocului au fost „tunse" între timp.

Organizare II

În ceea ce privește personajul și dotarea, trebuie să-ți echipezi cu armuri, kituri, arme, scuturi atât personajul, cât și navele. Accentuez navele pentru că poți ajunge să ai foarte multe la un moment dat. Probabil toate cele oficiale din câte am remarcat. Evident, pentru a le dota, ai nevoie de obiecte, multe obiecte... Pe care le poți obține din misiuni, din grinding organizat, neorganizat, public sau specific. Adică ai de lucru. Evident, e important ca acest grinding să nu se simtă ca grinding. Dacă e să ne gândim la Picard, el face un fel de grinding științific. Jocul a prins parțial acel spirit. Cu puțină imaginație din partea jucătorului însă, poți să îți închipui că grinding-ul tău are un scop. Și te simți bine. Adică cel puțin eu o fac. Ca adiții interesante, pe lângă misiunile generate, aș putea evidenția Fleet Action-urile, adică un fel de open-RVR ca în Warhammer Online, unde îndeplinești un set de obiective stratificate și la sfârșit obții un reward pe baza contribuției. Mai putem vorbi despre faptul că majoritatea misiunilor se pot face în grup, unde ești băgat automat. Astfel mâna de la mână se pune automat. Acest lucru însă a determinat apariția unui fenomen ciudat de desocializare. Oamenii sunt forțați să se întâlnească, să lupte împreună pentru un scop comun, însă nu se deranjează să comunice. De unde rezultă că dacă vrei să faci oamenii să se cunoască și să lucreze împreună, trebuie să le oferi niște fat loot la sfârșit. Și pot fi eficienți fără măcar să aibă cunoștință unul de existența celuilalt. Jocul, pe de altă parte, este mult mai ușor decât Eve Online, unde ești nevoit să mergi mult mai departe din punct de vedere social ca să reziști. Probabil că mai încolo voi simiți nevoia să intru într-un Fleet, adică ghildă, pentru a avea succes. Momentan însă, e mult mai bine fără. Mai ales că sunt speriat când văd ce univers de cretini a creat MMO-ul din ziua de azi, jocuri care oferă mult prea puține layere de complexitate (adică între 0 și 1) și care au renunțat complet la rolul presupus educativ pe lângă scopul comercial. Să nu uităm că joaca prost coordonată duce la fenomene sociale nedorite, lucru demonstrat... evident nu prin crime în masă în școlile americane. Vorbesc de fapt despre o mică frustrare a mea, determinată de faptul că în ceea ce fac sunt uneori forțat să simplific anumite modele pentru a le aduce la nivelul de înțelegere și cultură al unui cumpărător care încă mai crede că busola arată unde vrei să ajungi, nu nordul (poveste reală).



Organizare III

Există multe aspecte ale jocului care par a fi la început, ca de exemplu misiunile de PVP, în special cele pentru Federație. Pe de-a întregul, PVP-ul este și el ușor dubios. Poți crea propriile instanțe, ceea ce nu e rău, însă asta nu-ți asigură o sesiune reușită. Nu există penalty pentru moarte. Ceea ce e aiurea. Adică jocul nu e excesiv de greu. Se moare, dar cu puțină organizare, poți evita acest nefericit și inadecvat eveniment. În afară de faptul că reapari la începutul nivelului, nu ți se întâmplă nimic. Așadar, toată lumea e kamikaze. Inteligența stă în grosimea armurii și rezistența scutului energetic. Lucrul acesta se reflectă în PVP. Adică unde e riscul? Da, câștig niște reward-uri, oftic niște puștani, dar în rest... Iar momentan -


Pe puntea unei Bird of Prey


Sunt sigur că nu te-am mai văzut undeva


Mineritul în viitor

misiunile de PVE pentru Klingoni sunt vreo două, ceea ce cred că e o problemă de lansare la timp a jocului, şi nu una de „caracteristică de rasă", cum susţin producătorii. Sincer, PVP e fun, dar din când în când, parcă aş prefera să mai bubui şi nişte fiinţe mai puţin umane, un AI cretin care moare spectaculos şi tot timpul. Dar, după cum spunea un prestigios filozof, iarna nu e ca vara. Iar vara e bine să te bucuri că nu e iarnă, iar iarna că nu e vară. Aşadar, să ne bucurăm că există PVP şi că-l putem încerca.

În aceeaşi ordine de idei, se putea mult-mult mai rău. Jocul are nişte aspecte unde Cryptic o putea da rău de tot în bară, aşa cum a dovedit că o poate face într-un alt caz (Champions Online, normal). Aşa că sunt fericit că nu au reuşit. Sunt fericit că managementul lor a fost atât de concentrat să facă meniuri frumoase şi să coloreze jocul încât nu au mai avut timp să îi supravegheze pe designeri şi pe fani. Şi da, poate că avem un joc care nu e foarte artistic. Dar e fun, e la obiect, are feeling, adică e aşa cum m-am aşteptat să fie, lucru care pentru mine ca şi cumpărător e suficient. Evident, nu e şi eficient, cum ar spune Seven of Nine. Pentru că musai să-mi acum fac upgrade-ul acela la quad-core.

Sfârşit brusc

Star Trek Online este în primul rând un joc comercial. Organizarea sa nu ştiu cât e de adaptabilă la IQ-ul cumpărătorului. Cert e că induce poftă de jucat. Asta dacă faci abstracţie de problemele sale tehnice. Normal, atmosfera contribuie la formarea feeling-ului de Star Trek Universe de care ai nevoie. Pe lângă asta, dacă ai răbdare să citeşti textele misiunilor, nu ai decât de câştigat. Stratificarea este şi la nivel de poveste, pe care Cryptic se pare că vrea să o dezvolte şi să o susţină cu conţinut. Se pare că momentan există un level-cap la 50, dar sincer, nu sunt sigur şi nici nu mă interesează prea tare. Îmi doresc doar să avansez suficient de mult încât spaţiul să devină mai mult decât o ultimă frontieră. Să devină locul unde voi scăpa ori de câte ori voi avea posibilitatea. Şi dacă cei responsabili de prezenţa acestei reviste pe piaţă îmi vor permite, să împărtăşesc experienţele acumulate. Nu de alta, dar mi-am dat seama că trebuie să termin brusc. A fost şi aşa un moment prost de a scrie acest articol, pentru că picaseră serverele. Şi oricât de mult m-am chinuit, mi-a fost greu să fiu obiectiv, coerent, concis, exact şi complet. Aş prefera să trag o concluzie după ce voi avea măcar 1 milion de puncte de onoare. Pentru că noul meu personaj de PVP, o fetişcană Orion, are o grămadă de potenţial... pe mai multe planuri. Dar na, în afară de câteva situaţii descrise în Beverly Hills 90210, Dalas şi The Young and the Restless, adevărata onoare se câştigă în luptă, ca la Klingoni. Ca urmare, cuvintele de spus mai mult de două nu-s - K'pla!

■ **Locke**

P.S. Am menţionat cumva că poţi juca borgi readaptaţi, integraţi şi educaţi dacă îţi faci abonament pe viaţă?! Sper că da, altfel nu o să mi-o iert niciodată.


Aş vrea eu aşa spaţiu cosmic

alternativa



DANCE ONLINE

Pe o piaţă unde există două MMO-uri spaţiale, ce alternativă credeţi că aş putea oferi?! Well, cineva, oricine?! Bineînţeles, Dance Online! Un joc deosebit pentru cei care s-au săturat de termeni tehnico-ştiinţifici şi îşi doresc o viaţă mult mai bogată în sensibilitate. Orice bărbat, indiferent de numărul de... aşa, la un moment dat va simţi nevoia să sară într-un picior şi să-şi cânte lumii atracţia faţă de petalele catifelate ale trandafirilor, respectiv nevoia de a dansa graţios sub clar de lună, într-un kilt cu Răpirea din Serai. Pentru că MMO-urile îţi pot face asta. Şi atunci, noroc că ai Dance Online.

BUNE:
- universul Star Trek
- controlul
- sistemul de skill-uri
- idei faine de gameplay

RELE:
- problemele tehnice
- reprezentarea spaţiului
- culorile
- conţinut nefinalizat

CONCLUZIE:



Dacă eşti fan al filmului şi al jocurilor, nu ai scăpare. Dacă nu, nu.

7,5

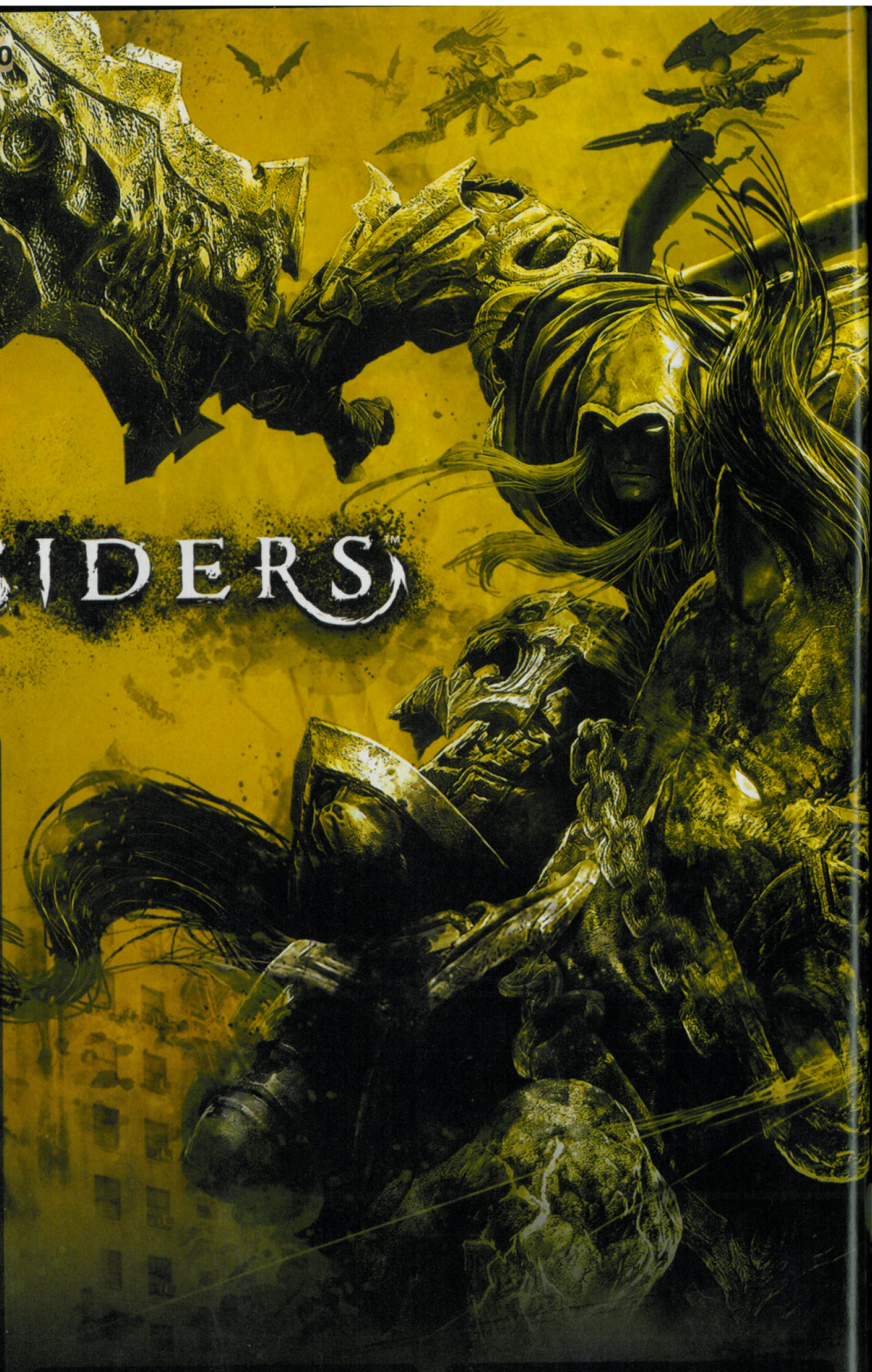
GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	09
IMPRESIE	07



Gen MMO **Producător** Cryptic Studios **Distribuitor** Atari **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE startrekonline.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Dual-Core 2GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM

PS3 X360



DARKSIDERS

Lumea fără oameni

Dumnezeu este fie sintagma prin care se face referire la divinitatea supremă a celor trei religii monoteiste abrahamice (iudaism, creştinism, islam), fie un termen sinonim cu acela de „divinitate, zeitate". În general, se poate determina la care dintre cele două sensuri se face referire într-un text prin faptul că, în prima sa accepţiune, termenul este scris cu majusculă, iar în cealaltă cu literă mică.

Îngerii (din latină angelus, preluat din greacă ἄγγελος, însemnând „trimis") sunt, în mai multe religii, fiinţe pozitive spirituale (fără trup/netrupeşti/necorporale/duhuri) venite din Rai. Învăţăturile religioase variază între ele, în special la aspectul în care îngerii ori au voinţă proprie ori sunt extensii ale voinţei supreme a lui Dumnezeu. Deşi înfăţişarea îngerilor diferă, aceştia primesc o înfăţişare umană. În Iudaismul post-Biblic, unii îngeri au dobândit o anumită semnificaţie, îndeplinind un rol unic, precum şi o personalitate proprie.

În Biblie, diavolul şi Satana reprezintă un înger căzut care s-a răzvrătit împotriva lui Dumnezeu - cel care a vorbit prin intermediul şarpelui şi a tentat-o pe Eva să nu asculte porunca lui Dumnezeu. Este de asemenea identificat ca acuzatorul lui Iov, ispititorul din Evanghelii şi balaurul din Apocalipsă. Poartă numele de „conducătorul demonilor" (Matei 12:24); „conducătorul lumii" şi chiar „dumnezeul acestei lumi" (2Cor. 4:4). Apocalipsa după Ioan descrie cum Satana este aruncat din Rai spre pământ cu „multă mânie" şi cum se războieşte cu adepţii lui Iisus, până ce este distrus complet în „lacul de foc" (Apoc. 12:7-17; 20:10).

Toate aceste definiţii sunt luate de pe Wikipedia, aşa că nu le luaţi ca literă de lege. S-ar putea ca Dumnezeu, îngerii şi diavolii să nu fie chiar ceea ce ne spun inginerii de pe Wiki. Poate că Dumnezeul nostru nu este altceva decât un student care are de crescut un bob de fasole într-o bucată de vată umedă, îngerii sunt cei care vin să mai arunce o privire şi să aprindă sau să stingă lumina în cameră, iar diavolul, nimeni altcineva decât omul de serviciu care aruncă proiectul odată notat de profesor la gunoi. Dar cine suntem noi să punem la îndoială cele scrise în Biblie, de exemplu? Doar a fost scrisă de aceiaşi oameni care credeau că Pământul este plat, iar eu sunt convins că la un moment dat cineva va demonstra că acest lucru este corect. Pământul este rotund? Pff... BLASFEMIE!

Iar numele meu este Război!

Vigil şi THQ ne aduc pe ecranele televizoarelor o poveste puţin distorsionată a Apocalipsei, faţă de ceea ce ştim din Biblie. O Apocalipsă care nu se termină deloc bine pentru noi, oamenii. Adică toţi mor. Dacă ar fi să ne luăm după ceea ce ne spune Biblia, cei drepţi vor avea o şansă să intre în Grădina Edenului, iar doar cei păcătoşi vor suferi la Judecata de Apoi. Iată o scurtă listă a celor care vor avea sabia lui Damocles deasupra capului, listă luată din diferite versete ale Scripturilor: făţarnicii (Matei 24:51), cei neînduplecaţi (Marcu 11:26), homosexualii (Romanii 1:26-27), şoptitorii, bârfitorii, urâtorii de Dumnezeu, obraznicii, trufaşii, lăudăroşii, invidioşii, ucigaşii, cei promiscui, viclenii, născocitorii de rele, neascultătorii de părinţi (Romanii 1:29-30), curvarii, închinătorii la idoli, malahii, sodomiţii, hoţii, cei lacomi, defăimătorii, hrăpăreţii (1Corinteni 6:9-10), fricoşii, scârboşii, vrăjitorii, mincinoşii (Apocalipsa lui Ioan 21:8) şi ăştia sunt doar câţiva. De fapt, nu cred că este unul dintre noi care să nu se înscrie măcar la una dintre categoriile de mai sus, aşa că versiunea Apocalipsei din Darksiders se pare că este cea corectă. Niciun om nu scapă.



Jur pe mama mea...



Fă-te frate cu Dracu'

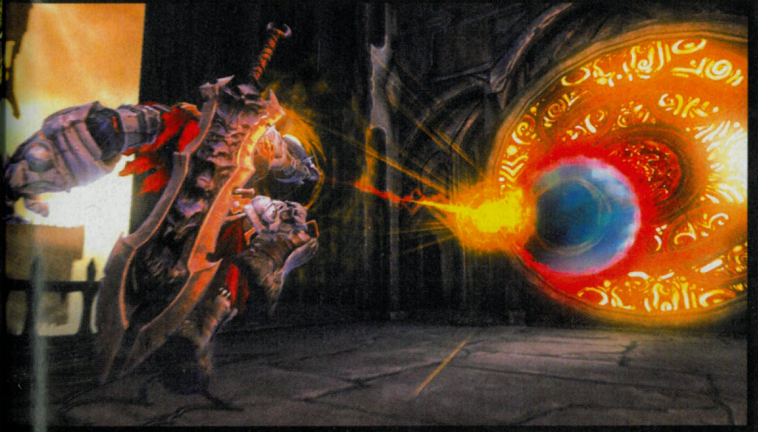


În numele Tatălui!

Să spunem şi de ce. De când e lumea şi pământul, forţele Iadului şi cele ale Raiului se află în conflict continuu. Surprinzător, nu datorită valenţelor de rău şi bine, deşi parcă îngerii au şi un pic de cod moral, ci doar pentru controlul asupra lumii. Dumnezeu nu e de găsit şi nu îşi bagă deloc coada în conflictul din acest loc. Poate a plecat spre tărâmuri mai calde. Ei, dragii moşului, şi cum se băteau îngerii şi demonii, iată că în lume apare o nouă vietate. Omul. Un om plăpând şi lipsit de orice mijloc de a se apăra împotriva celor două armate aflate deja în conflict. Surprinzător, atât îngerii, cât şi demonii pun capăt războiului dintr-un motiv de neînţeles. Fairplay. Aşa că se semnează un pact sigilat cu şapte peceţi, prin care se stipulează că războiul va reîncepe când lumea oamenilor va fi destul de puternică pentru a intra pe picior de egalitate cu ambele facţiuni. Când va veni acel moment, cele şapte peceţi vor fi rupte, iar pe Pământ se vor coborî cei patru călăreţi ai Apocalipsei pentru a-i lovi pe cei din lista de mai sus.

Dar cum e dracul împieliţat, face el cum face, ignoră legea sfântă, corupe un înger-doi şi face în aşa fel încât unul dintre călăreţii Apocalipsei să ajungă pe pământ înainte de termen fără ca cel de-al şaptelea sigiliu să fie rupt. Războiul între draci şi îngeri reporneşte mai aprig ca oricând, iar omenirea este rasă de pe suprafaţa pământului de parcă nici nu ar fi existat.

Război, pe care îl voi numi War deoarece sună ca pixu' în româneşte, nu este nimeni altcineva decât călăreţul ales ca ţap ispăşitor, iar War nu este nimeni altcineva decât TU. După ce şi-o ia în goarnă urât de tot, War este trimis în faţa Consiliului (un simulacru de guvern universal), unde este condamnat la moarte pentru încălcarea legii, exterminarea oamenilor şi repornirea conflictului etern. Totuşi, reuşeşte să-i convingă să-i mai dea o şansă, declarând cu vehemenţă că a fost tras pe sfoară.





Avem şi gloanţe



Spre el cărare făcea


Înger negru


Jos fața!

Jefuit de puterile sale, privat de Ruin, calul său aducător de moarte, și cu o sabie de nivel 1, War este trimis pe Pământ pentru a se juca de-a Sherlock Holmes și a afla cine este în spatele tărășeniei. Dar nu este trimis singur. În mănușa stângă a armurii sale sălășluiește un demon ce îi verifică fiecare mișcare și care are grijă ca War să nu cumva să creadă că va scăpa de judecata Consiliului. Ba mai mult, are putere de viață și de moarte asupra călărețului, pe care îl ține într-o lesă foarte scurtă. Și când spun lesă, nu o spun figurativ.

Deoarece povestea este mare parte din farmecul jocului, voi încerca să nu arunc cu prea multe spoiler-e în acest articol și ca, de acum încolo, să mă limitez la strictul necesar, scăpând printre degete doar cât trebuie pentru a înțelege ce se întâmplă. War, odată ajuns pe pământ (la o sută de ani distanță de momentul în care a fost tras pe sfoară), este abordat direct de un demon care îi făgăduiește să îl ajute în schimbul sufletelor pe care War le va culege pe parcursul aventurilor sale. Căci fiecare demon cu care War va avea de-a face este alimentat de sufletele celor pe care i-a ucis până atunci, iar odată cu moartea sa, sufletele ținute sub control vor trece în posesia ucigașului. În schimbul acestor suflete, Vulgrim îi va vinde lui War tot felul de upgrade-uri pentru arme, scheme noi de bătaie și poțiuni care îl vor ajuta în luptă. Dar poate cel mai important, va fi folosit ca mod rapid de transport între zonele din joc, putând teleporta jucătorul de colo colo.

Vulgrim este cel care îl va trimite pe War la Samael, unul dintre cei mai puternici (dacă nu chiar cel mai puternic) demoni din Iad, dar care a fost întemnițat de către Destroyer, actualul șef peste draci, a cărui identitate este necunoscută. De acum încolo, War va fi trimis de către Samael să rezolve diferite treburi a căror răsplată va fi posibilitatea de a pătrunde în turnul în care Distrugătorul Lumilor își face veacul.

De-a lungul peregrinărilor sale, War se va întâlni cu Silitha, demonul păianjen, cu Uriel, o serafimă drăguță, dar cu o sabie prea mare, cu Ulthane, un colos care aduce foarte bine cu Hefaistos după vorbă, după port și după profesie, cu Azrael, arhanghelul morții, și încă alte câteva personaje pe care mai bine le întâlniți în joc, decât în acest articol.

De pe nisipurile din Arrakis, în canalele Gotham-ului

Jocul frapează de la început printr-un art design de zile mari. Deși la prima vedere ai putea cataloga jocul ca fiind un manga clasic, dacă petreci mai mult de zece minute în fața ecranului, vei realiza că de fapt nimic nu este manga, ci pur stil fantasy de la mama lui de acasă. Responsabil pentru mediul prin care alergăm cu o sabie imensă în spinare este Joe Madureira care, înainte să se apuce de game design, a lucrat ani buni în domeniul benzilor desenate, contribuind la titluri ca Uncanny X-men și Battle Chasers. Fiecare monstru, demon sau suflet pierdut pe care îl întâlnești pe parcursul acestui joc parcă ar fi desprins dintr-un film de groază, dintr-o atmosferă gotică mohorâtă și cețoasă. Dacă Darksiders nu ar fi fost atât de luminat, ar fi intrat categoric la categoria horror și nu adventure, și asta doar datorită art designului. Vei remarca la acest joc varietatea mediilor înconjurătoare. Vei fi purtat prin atâtea locuri, care sunt atât de diferite între ele, încât vei avea impresia că sari dintr-un joc în altul. Mai ales că acțiunea este intercalată cu puzzle-uri, încât treci de la Spiderman la The Longest Journey într-o clipită. Astfel că, la un moment dat, te vei bate cu viermii de nisip dintr-un deșert ce te duce cu gândul la Dune și mirodenie, ca apoi să fii aruncat în spațiul claustrofob al canalelor de sub cine știe ce oraș infect, în pur stil Gotham.

Spuneam mai sus că jocul este o amestecătură de bătaie cu puzzle-uri. Așa este, iar ambele sunt de calitate. Lupte furibunde cu zeci de monștri, care mai de care mai puternici și mai urâți, îți pun degetele la încercare pe butoanele controller-ului. Iar după ce învingi legiunile spurcaților, mintea îți este pusă la încercare la rezolvarea a zeci de puzzle-uri tot mai provocatoare. Ca să îți faci o idee, jocul a avut douăzeci de ore de joc continuu, fără încercările nereușite și toate ratările care îl duc la vreo patruzeci, dacă nu chiar cincizeci de ore. Dintre cele douăzeci de ore, aproape patru au fost de caft, iar restul alergătură și suciri de minte pentru rezolvarea provocărilor logice (sau de platforming). La un moment dat, secvențele logice are jocului par deja prea multe la număr sau repetitive. Chiar te vei putea plictisi, dar merită să termini jocul, mai ales că te lasă cu un gust de „mai adă" în gură.

Deși comparativ cu alergătura bătaia pare că a fost lăsată la o parte, lucrul acesta nu este deloc adevărat. Pentru virtuozii controller-ului, Darksiders este o provocare posibil mai puternică chiar decât jocurile arcade cu bătaie. Numărul de combo-uri este impresionant, dar puțini sunt cei care pot menține ritmul lor susținut. Mai ales că, pe lângă sabia din dotare, vei mai putea să îți cumperi foarte repede și o coasă ce se activează automat la folosirea anumitor combinații. Atât pentru coasă, cât și pentru sabie, există numeroase lovituri ce îți nenorocesc adversarii în diferite feluri. În funcție de ce armă vei folosi mai mult, ea va crește în nivel și îți va da posibilitatea să cumperi atacuri mai puternice sau mai multe combinații. Diferența între sabie și coasă este foarte simplă. Coasa dă în mai multe ținte deodată, perfectă pentru atacuri area of effect, iar sabia este perfectă pentru lovituri puternice aplicate în aceeași țintă. Cu toate acestea, și sabia dă în adversarii din jur, dar mult mai slab.

Jocul devine la un moment dat destul de stresant la capitolul bătaie. Adversarii, după ce primesc destulă bătăiță, pot fi uciși cu un fel de fatality. Deasupra fiecăruia apare tasta cu care faci acest finisher. Nimic mai frumos dacă te-ai lupta cu unul sau doi deodată. Dar în momentul în care în jurul tău sunt șapte, opt sau chiar nouă inamici, devine stresant pentru că pentru fiecare în parte intră animația respectivă, care durează. Ar fi putut să existe și un area of effect finisher, care să facă feliuțe fiecare dușman care a ajuns la capătul liniei.

Una peste alta, jocul merită încercat. Chiar și cumpărat. Viziunea sa asupra conflictului dintre îngeri și demoni, plus rolul pe care omenirea l-a jucat, te face să te uiți un pic altfel la vitraliile bisericii în care te-ai botezat.

■ **Koniec**


Paloș epic


Nu, nu e vocea conștiinței





alternativa


GOD OF WAR 2

Pentru o poveste asemănătoare și un gameplay cam la fel, încercați God of War 2. Mult mai plin de acțiune, dar fără puzzle-uri care să vă sucească mintea, zeul războiului pedepsea în stânga și în dreapta pe toți necredincioșii și, în același timp, pe credincioșii din jurul său. Sau poate mai bine așteptați God of War 3, care o să apară în lunile ce urmează și care se anunță a fi o grozăvie.

BUNE:
- design artistic spectaculos
- lupte interesante și antrenante
- puzzle-uri destul de complexe și o poveste drăguță

RELE:
- prea multă alergătură
- bătăile devin redundante

CONCLUZIE: Distracția este garantată cu acest joc. Deși nu are multiplayer, povestea, puzzle-urile și gameplay-ul îl fac atractiv și pentru cei care doar cască gura de pe margine. O grafică superbă, o poveste și lupte interesante și probleme care necesită atât îndemânare, cât și un cap bun pentru a fi duse la capăt sunt, în câteva cuvinte, termenii care caracterizează acest joc. Cumpărați-l, merită.



8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	08

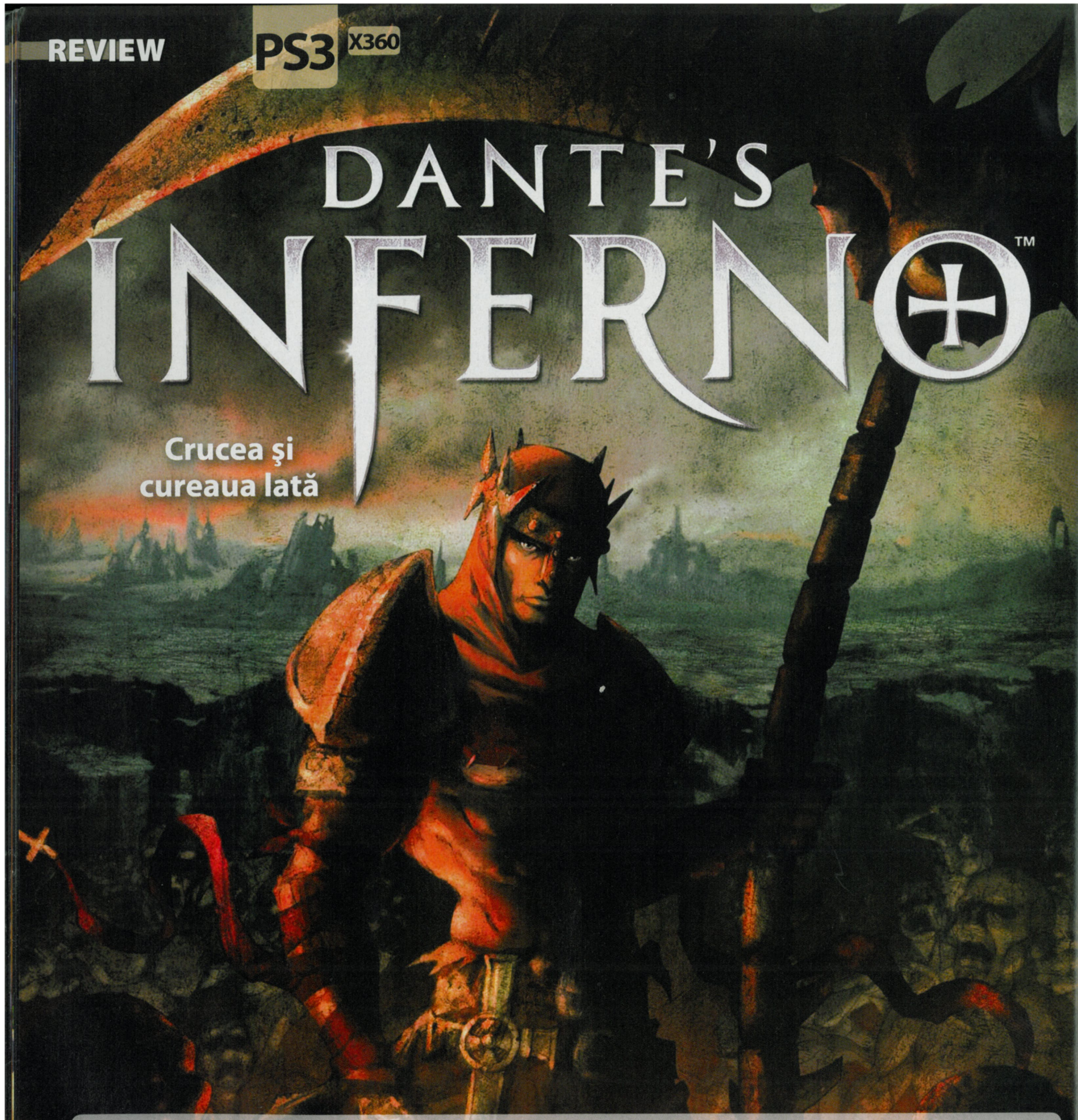


Gen Action Adventure **Producător** Vigil Gaes **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021.330.17.19 **ON-LINE** www.darksiders.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

DANTE'S INFERNO™

Crucea şi cureaua lată



În acest moment de maximă importanţă mi-aş dori să fi citit măcar un crâmpei din Divina Comedie. Altfel îţi iese critica, altcumva împarţi înţelepciune maselor înfometate atunci când ai o bază teoretică sănătoasă şi un filon cultural bogat. Câteva glumiţe de intelectual rasat ne-ar fi ajutat să uităm pentru o clipă că avem în faţă recenzia unui action ciobănesc cu hype-ul cât mădularul lui Lucifer (pe care îl puteţi admira în toată splendoarea lui demoniacă la finalul jocului).

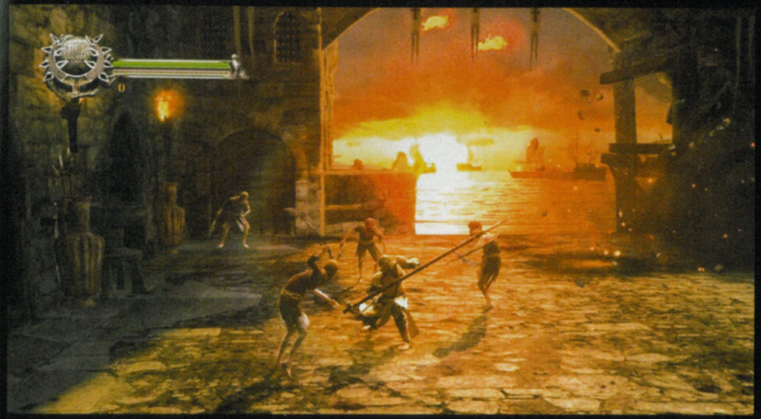
Poate aş fi putut introduce discret şi un vers sau două dintre cele mai înfricoşătoare, cât să nu uitaţi că, dacă nu sunteţi cuminţi, vă bate Dumnezeu cu biciul de foc şi veţi sfârşi în străfundurile Iadului. Unde e plânset şi scrâşnirea dinţilor. Şi un Dante pe steroizi, cu o mândreţe de Coasă şutită cu mare chin din ghearele Morţii. Care dă colţul în primele cinci minute, dovadă că până şi în metafizică negrii mor primii.

Dar când alegi Afterlife-ul lucasian în locul Divinei Comedii ca ghid turistic al Lumii de Apoi, nu-ţi permiţi să faci pe eruditul sau să critici un joc pentru că din satane sare sânge în loc de iambi.

Nope, în aceste momente îţi vine să-l iei la întrebări părinteşti, ca un Tătuc grijuliu şi iubitor de jocuri: „Măi Dante, tăticule, dacă tot te-ai înhăitat cu el şi îi copiezi apucăturile, de ce n-o faci până la capăt, mă, de ce nu poţi fi şi tu bărbat, mă ţuşcă, mai bărbat ca grecul ăla, Kratos? De ce, măi băiatule, de ce??".

Dante Mawashigeri

Să spunem că am înţeles dorinţa neostoită a producătorilor de a prezenta marelui public (18+, micul public va trebui să aştepte, probabil, Dante's Paradise) o variantă proprie a Divinei Comedii. Aş minţi dacă aş spune că ideea unui God of War cu cele sfinte nu mă atrage. Între noi fie vorba, abundenţa de sâni şi teme „mature" îl fac de comedie pe săracul Dante's Inferno, dar despre asta puţin mai încolo. Revenim. Aşadar, pe lângă faptul că Divina Comedie aparţine domeniului public şi nu trebuie să îmbraci în aur vreun urmaş obscur al unicului şi adevăratului Dante Alighieri de câte ori ţi se face dor de-o plimbărică prin Lumea de Dincolo, conţinutul (şi aici mă refer în special la spaimele Infernului descrise în cel mai mic detaliu de un Dante cu frica lui Dumnezeu) este mană cerească pentru un producător chitit să-şi şocheze publicul cu un action sumbru şi matur în acelaşi timp. Unde prin „matur" înţelegem, desigur, „sânge şi noroi, ţâţe şi un coi". Ăsta-i trendul, murim cu el de gât, n-avem ce face. Sânge şi violenţă avem din plin în Dante's Inferno. Ceva mai light decât în God of War, serie pe care Visceral s-au dat de ceasul morţii s-o transpună în mythos-ul creştin, dar îndestulător (în cazul în care cele opt ore de joc ţi se par o masă consistentă).





Călătoria lui Dante în Infern începe în forţă. Eroul intră în scenă direct, bărbăteşte. La lumina unui focşor de tabără, Dante al nostru (pentru că al lor avea alte nelinişti metafizice prin pădure) îşi coase o cruce de postav roşu pe pieptul dezgolit. Pă(tm) viu, căci aşa-i şade bine cruciatului rătăcitor. Urletele de durere marchează seriozitatea momentului şi, ca niciodată, mi-au provocat un flashback de veteran. La o beţivăneală în natură, un amic s-a împiedicat de un câine, a aterizat forţat pe bordură şi s-a rănit. Perfect conştient că jungla urbană adăposteşte o mie şi una de bacterii periculoase, l-am sfătuit să-şi dezinfecteze plaga. Cum spirtoasele din dotare aveau cu totul şi cu totul altă destinaţie, s-a ajuns la concluzia că rana putea fi dezinfectată doar prin foc, moment în care mi-am luat la revedere de la consiliul medicilor amatori de la Oase şi m-am îndreptat către staţia de autobuz. Ei bine, în timp ce aşteptam cuminte maşina de noapte, din parc se auzeau răcnetele sălbatice ale amicului care continua să-şi „cauterizeze" rana cu un muc aprins de Winchester. Ţintuit pe loc de măreţia evenimentului, am pierdut autobuzul. Aşa şi acum. Pătruns până în măduva oaselor de încrâncenarea lui Dante, am pierdut invitaţia la ţigară lansată de singurul om cu ţigări din redacţie şi mi-am văzut de joc. Urmează câteva animaţii de impact, cruciaţi spălaţi în sânge, un episcop îndrăcit, tot felul de blestemăţii din acestea, care vă previn că excursia în Infern e treabă serioasă, nu-i pentru cei slabi de înger. Aşa încep treburile serioase şi tot aşa ar trebui să se termine. La început am dat cu barda în arabi şi a început să–mi placă. Când s-au terminat arabii, a apărut Moartea. Miţăăăă, să-mi bag... mă bat cu Moartea, bă, şi-s de-abia la început! Hai să vezi ce coasă are mamonul! În fine, i-am luat coasa şi am început să boncăluiesc la porţile Infernului mai nervos decât Ivan Turbincă. Un Infern delicios de arătos, şi probabil ar fi fost foarte frumos din partea celor de la Visceral dacă ar mai fi renunţat la câteva coridoare în favoarea unor spaţii deschise care să pună în valoare talentul artiştilor care-au lucrat la Dante's Inferno.



Dar poate vă întrebaţi miraţi ce vânt îl poartă pe Dante până în Talpa Iadului. Şi pe bună dreptate.





Oamenii întregi la minte se feresc de Dracu ca de Satana. Asta până apare Ispita dezgolită. Beatrice, logodnica fostului cruciat, şi ea o fostă fecioară blondie cu sânii (pe care-i puteţi admira o dată la 10-15 minute în diverse ipostaze) ca două mere ale discordiei, foarte încrezătoare în virtutea masculului său, îşi pune sufletul la





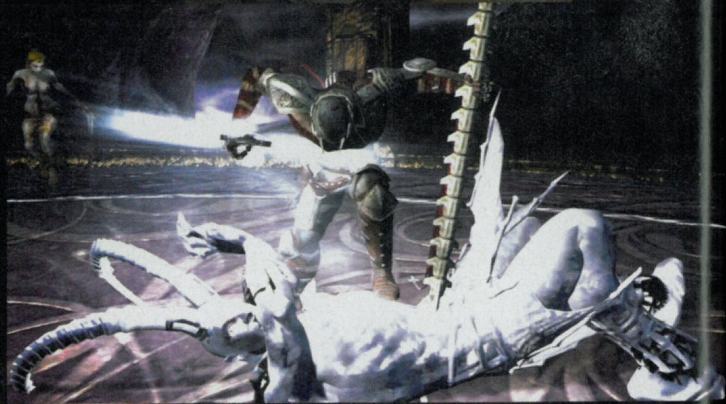
bătaie într-un pariu pe care orice soţie de soldat are atâta minte încât să nu-l facă. Dacă Dante se va întoarce neatins şi „neatins" în patria mumă, e remiză şi sufletul stă. În caz că nesătulul şi-a făcut de cap cu fiii şi/sau fiicele Orientului, sufletul se scoboară în împărăţia lui Lucian, la muncă. Nu vă spun exact ce s-a întâmplat, dar vă sfătuiesc să nu vă aşteptaţi la un cutscene cu nunta lui Dante. În schimb, ar trebui să vă aşteptaţi la un cutscene cu o blondă în sâsele goale fugărită de un harap cu sabia goală în mână. Înduioşător de-a dreptul.

Jos, jos, jos în Tartar jos...

Dante's Inferno debutează în forţă. Preţ de vreo două ore am fost convins că am în faţă un action dovedit, un potenţial pretendent la tronul lui God of War. Infernul arată demenţial, Koniec m-a rugat să dau televizorul mai încet că-l tulbură scrâşnetele osândiţilor, am bumbăcit fericit luntraşul (de fapt luntrea, că în jocul nostru Charon este una cu bărcuţa pe care-o cârmeşte pe râul Acheron), l-am scos la pensie pe Minos, controlorul tehnic de calitate de la secţia Triaj şi singurul boss adevărat, dar treaba a început să se împută progresiv. N-am nimic cu o clonă de GoW bine făcută, în schimb mă cam scot din ţâţâni clonele slăbuţe de GoW. Şi Dante's Inferno, odată ce-ai trecut peste farmecul incontestabil al setting-ului şi tânjeşti după ceva mai multă acţiune, se dovedeşte a fi o clonă cam palidă şi cu obraji supţi de foame. Drept e că nu ţi se oferă prea mult timp cât să te plictiseşti cum se cuvine, iar dacă nu prea ai treabă cu jocurile, ţi se pare că ţi-a pus Dumnezeu mâna în cap când ai găsit în poştă discul cu Dante. Eu l-am terminat în şapte – opt ore pe Zealot (nu recomand sub nicio formă un nivel de dificultate mai scăzut, mai ales că limita de vârstă este 18 ani, deci copiii care de-abia învaţă să meargă n-au acces la el) şi mă aşteptam la ceva memorabil, mai ales că a pornit promiţător. Din păcate, doar cu porneala a rămas.

Avem o singură armă melee, infama coasă a Morţii, o ofertă cam limitată de combo-uri, rezerva de inamici noi se gată cam pe la jumătate (preţ de vreo patru ore am căpăcit aceiaşi şi aceiaşi demoni fără pic de variaţie), e previzibil (am ajuns să ghicesc cu exactitate locurile unde voi fi atacat şi, dacă mai stăteam puţin, ghiceam şi numărul atacatorilor), boşi banali şi mulţi, mulţi sâni. Nu că aş avea eu ceva împotriva sânilor (Doamne apără şi păzeşte), dar oricât de mult mă irită cenzura de dragul scăderii ratingului şi creşterii audienţei, la fel de tare mă scot din ţâţâni indivizii care se strofoacă să obţină un rating 18+ prin diverse tertipuri care atrag mai degrabă adolescenţii 15+. 'Eftine metode, dar asta e. Decât un joc mediocru fără sâni, mai bine un joc mediocru cu sâni. Ca o paranteză referitoare la nevoia producătorilor de a şoca publicul, dacă în Dead Space jucam fotbal cu bebeluşi mutanţi urâţi ca Foamea, în Dante's Inferno ne sar la gât sufletele nebotezaţilor. E clar ca lumina focurilor Iadului că oamenii ăştia de la Visceral au ceva cu preşcolarii, altfel nu-mi prea explic fetişul. Drept îi, copiii se pretează la horoare, sunt nişte creaturi înspăimântătoare şi fără ma-



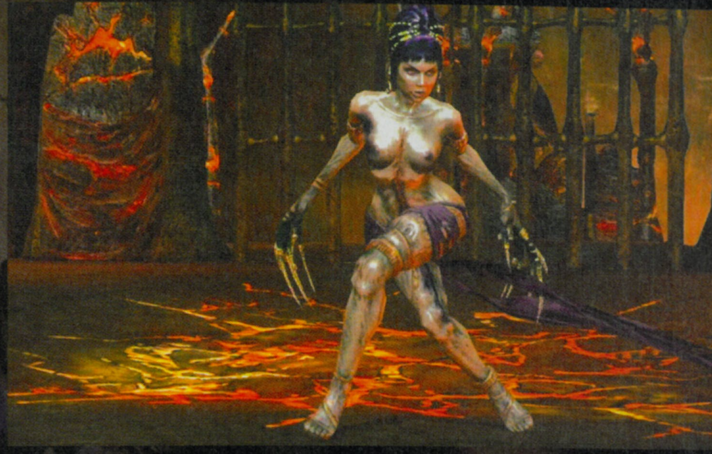


chiaj, darămite să-i transformi în bâzdâgănii, dar totuşi... Pe de altă parte, gâgâlicii din Dante's Inferno au cam avut efectul scontat şi m-au lăsat preţ de câteva secunde cu ochii beliţi la televizor bătând din buze a neîncredere. Vă las pe voi să decideţi ce şi cum...

Anatemă de casă

Oarecum interesant este sistemul de upgrade, care se bazează pe dorinţa jucătorului de a pedepsi sau mântui sufletele răposaţilor iluştri întâlniţi prin Infern. Avem doi arbori de skill, Holy şi... Unholy, care trebuie „udaţi" cu milostenie sau răzbunare. Având în vedere că finalul jocului nu este influenţat de predispoziţia jucătorului spre pedeapsă sau iertare, totul se rezumă la o întrebare simplă: vă place crucea sau vă place coasa? Creştinii adevăraţi, aşa ca mine, se vor odihni la umbra copăcelului Holy, ceilalţi vor cosi sub Unholy. Mai clar, dacă-ţi place pătrăţelul roz (cel mai bun prieten al cosaşilor), vei merge pe Unholy, iar dacă cerculeţul roşu te descrie cel mai bine... Holy îţi stă scris pe frunte. În definitiv, indiferent de alegere, va trebui să munciţi un buton până la epuizare. Fizică sau nervoasă.

Spre dezamăgirea unui suflet sălbatec dotat cu degete de pianist şi impresionat până la lacrimi de repertoriul lui Kratos, Dante duce mai departe lucrarea papilor cei spammeri care-au umplut Inbox-ul Orientului mijlociu cu haite de indivizi suspecţi cu crucea pe pept. Să explic. Aliatul de nădejde al belicosului Dante este o cruce. Dar nu orice fel de cruce, ci o cruce supranaturală, cu repetiţie, sfinţită, din metal nobil, potentă, capabilă să exorcizeze zeci de legiuni dintr-o întreagă rezervaţie de posedaţi. Crucea lui Dante este rapidă, crucea lui Dante exorcizează de la distanţă, Crucea lui Dante scoate diavoli din piatră seacă, crucea lui Dante trage cu trasoare şi autoaim, să nu carecumva să sfinţeşti pe ghicite, ceea ce înseamnă că nu eşti obligat să i-o lipeşti posedatului de frunte în timp ce stupeşti tradiţional în cele patru vânturi şi reciţi cu voce cavernoasă moliftele lui Vasile cel Mare. Nu consumă mana, iar dacă-ţi găseşti un colţişor în care nu poţi fi luat pe la spate de sodomiştii infernali, spamezi cruci peste cruci până le pui cruce. Tuturor. Mai târziu, când actele de caritate te propulsează spre crăcile cele mai de sus ale arborelui sfinţeniei, lucrurile se simplifică şi mai tare, pentru că vei culege fructul unui „mic" talent care potenţează şi mai tare abilităţile divine ale crucii din dotare. Inamicii răpuşi de puterea crucifixului de mare calibru lasă în urma lor, pe lângă sufleţelele cele alburii folosite drept monedă de schimb, şi nişte căcăreze verzi care-i cresc viaţa lui Dante. Şi uite-aşa, toţi slujbaşii mărunţi ai Satanei pot fi învinşi de un buton. Şi-o cruce. Mai ştii, poate asta-i pedeapsa mea pentru că am căzut în păcatul mâniei şi am luat numele EA-ului în deşert. Sau poate asta se întâmplă cu plasticul păcătos după ce moare, ajunge buton de controller şi este canonit de un satanist însetat de sânge virtual. E drept, mai spre final par şi câţiva monstruleţi imuni la efectele terapeutice ale crucii, dar pe aceştia i-am răpus cât ai clipi prin apăsarea repetată şi obsesivă a butonului diametral opus celui cu crucea.



De-a stânga crucii şade arborele de skill-uri Unholy, pe care dacă-l veţi stropi din abundenţă cu anateme, va creşte mare şi frumos, oferindu-vă o serie de upgrade-uri pentru coasă. Câteva atacuri în plus, damage uşor ridicat, treburi serioase, nu glumă. De mic copil mi-a plăcut mai mult la biserică decât la coasă, aşa că am mers pe Holy şi m-am plictisit căsăpind duşmani cu crucea. Dacă aş fi mers pe Unholy, în schimb, m-aş fi plictisit omorând duşmani cu coasa, pentru că altă armă albă nu am găsit prin joc, iar combo-urile sunt cam puţine (în comparaţie cu tăticii Bayonetta, Devil May Cry şi God of War, desigur). Ducă-se...

Există gheaţă după moarte?



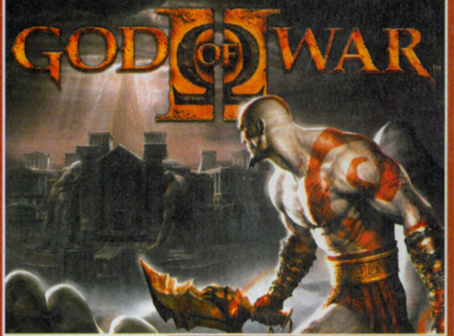
Cred că e unul dintre singurele jocuri salvate de durata scurtă de joc. Dacă era ceva mai lung, sigur mai observam ceva şi o încasa de nu se vedea. Aşa rămâne un joc mediocru spre bunicel numai bun să-ţi petreci timpul alături de el până la apariţia lui God of War 3. Ca să fiu în temă cu Dante, dacă există un Purgatoriu al jocurilor video (hint: există şi se numeşte Coşul cu Reduceri), atunci acolo este locul lui Dante's Inferno. Este cam bun pentru Infern, dar prea moale pentru a se încăiera cu dreptcredincioşii războiului distribuiţi de judecători de-a dreapta lui Kratos. Păcat de el, căci avea potenţial. Să sperăm că Doiul va îndrepta lucrurile. Normal că va exista un Doi, aţi înnebunit? Doar scrie „Va urma" la finalul jocului.

Nope, nu e o aluzie subtilă prinsă din filmuleţul de final, chiar aşa scrie. Va urma!

■ cioLAN



alternativa



GOD OF WAR 1 & 2

Kratos e numai unul. Jucaţi-le dacă vreţi să vedeţi de ce Spartanul chel merită cu prisosinţă un tron ferecat în aur în Olimp, iar epigonii au dreptul doar la nişte scăunele nu prea confortabile.

*LEVEL IULIE 2007

BUNE:
- Infernul
- primele două ore
- Beatrice

RELE:
- lui Dante
- devine plictisitor spre final
- inamici puţini

CONCLUZIE:



Dacă există un Purgatoriu al jocurilor video (hint: există şi se numeşte Coşul cu Reduceri), atunci acolo este locul lui Dante's Inferno.

7,2

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	06



Gen Action **Producător** Visceral Games **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.dantesinferno.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers



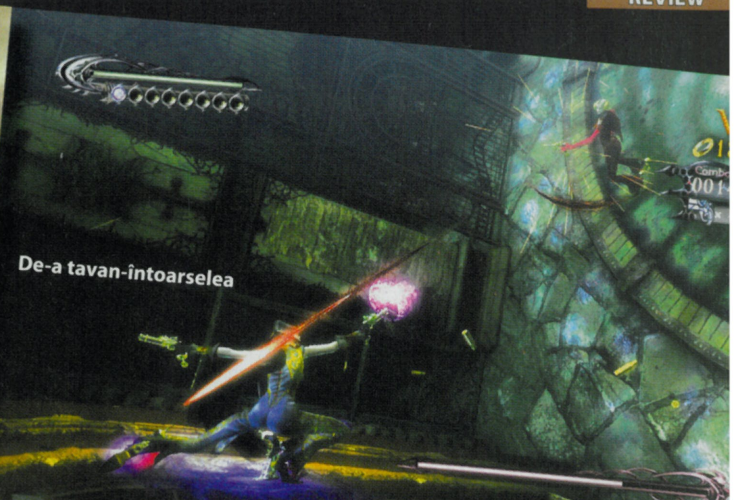
Dacă aveaţi impresia că le-aţi văzut pe toate, butonând excesiv de multe jocuri video, printre care God of War sau Devil May Cry, puteţi să ştergeţi autocaracterizarea asta de pe listă. Habar n-aveţi. Nici eu n-aveam. Cel puţin, nu până în momentul în care am înfipt discul ăsta în PS3. Noo, placa asta n-o ştiaţi, cu siguranţă. La opt anişori după ce un anterior presupus viitor Resident Evil devenea Devil May Cry (aţi priceput tot, right?) sub egida Capcom - şi a redevenit, de vreo încă trei ori - creierul din spatele lui, Hideki Kamiya, l-a reinventat aşa cum n-a făcut niciun sequel. Însă în alt univers, un alt(ă) protagonist(ă) şi după alte reguli, păstrând însă o bună porţie de familiaritate.

Secretara-vrăjitoare

După un somn de vreo 500 de anişori, Bayonetta, muierea din poza de mai sus, se trezeşte, desigur, fără a mai şti mare lucru din trecutul ei şi cum a ajuns în locul respectiv. Acela fiind un orăşel fictiv, în care, alături de amicul şi totodată partenerul ei de afaceri (necurate), Enzo (însufleţit de o excelentă voce - prima dată mi s-a părut că ar fi Joe Pescim dar nu e - foarte potrivită, ca şi a Bayonettei), porneşte în căutarea adevărului. Dar nu înainte să îndeplinească niscai sarcini dubioase pentru dânsul, cum ar fi să se îmbrace în măicuţă şi să invoce nişte îngeri în faţa unui mormânt proaspăt. Cu scopul de



Robo-geisha, bazooka limbs!



De-a tavan-intoarselea



Asta-l rodea pe Rodin



Cocalare, pe motoare!

a-i face ferfeniţă, bineînţeles. Fiindcă în Bayonetta, halourile ce levitează deasupra frunţilor înaripate sunt la mare căutare. Mai ales în rândul colecţionarilor din Infern. Şi, în calitate de vrăjitoare, gagica are multă treabă cu fauna de acolo, nu în ultimul rând din cauza combustibilului magiei pe care o foloseşte, de origine demonică. Da, nurlia care trage cu un cvartet de pistoale legate de mâini şi picioare başca o infinitate de pălituri manuale este şi utilizator de magie. Pe care o face, de regulă, ţineţi-vă bine: cu părul. Acelaşi păr, mult mai lung decât pare la prima vedere, care o şi îmbracă. Nici nu miam revenit bine din primele secvenţe, că am aflat o altă vrăjitoare, echipată asemănător, pe nume Jeanne. Dar care-i poartă pică Bayonettei, din motive pe care nu este prea dispusă să le trădeze, la prima vedere. În schimb, pare mult mai interesată să apară în coregrafii matrixiene şi să se hârjonească, mai în glumă, mai în serios, cu eroina. Nu vă faceţi probleme, nu e pe invers. Interesele romantice ale războinicei cu făţău de secretară gravitează în jurul lui Luka, un reporter din lumea, ahem, reală (care în joc se confundă geografic cu Purgatoriul, dar este totuşi distinctă, iar ambele sunt oarecum paralele chestiei în care se mişcă Bayonetta - ce ţi-e şi cu japonezii ăştia...). care a văzut-o când era mic şi ţine morţiş să dovedească lumii întregi că practicanţii de magie sunt printre ei. Asta spre disperarea lui Rodin (numit astfel ca un tribut pentru celebrul sculptor, veţi vedea), ale cărui călcâie ard... infernal după dânsa. El pare un Morpheus autohton, care locuieşte la porţile iadului (trimitere la cunoscuta, controversata şi neterminata lucrare a sculptorului), procură noi arme, obiecte, accesorii şi tehnici de luptă şi este bun prieten cu protagonista. După trecerea în revistă a personajelor, foarte charismatice, expresive şi excelent însufleţite de vocile actorilor - nu vi le divulg pe toate, ar fi un spoiler măricel - şi a poveştii, kitsch-oasă, dar într-un mod genial, pot trece liniştit la a vă clarifica precis cu ce fel de balaur vă luaţi de coarne dacă încercaţi joculetele aista. Cu precizarea că, de la bun început, există tone de umor, în general bun şi foarte bun, amestecate cu secvenţe aproape porno (veţi avea din abundenţă prim planuri perverse cu îmbinarea picioarelor exagerate ale „secretarei" şi asta încă nu-i nimic).



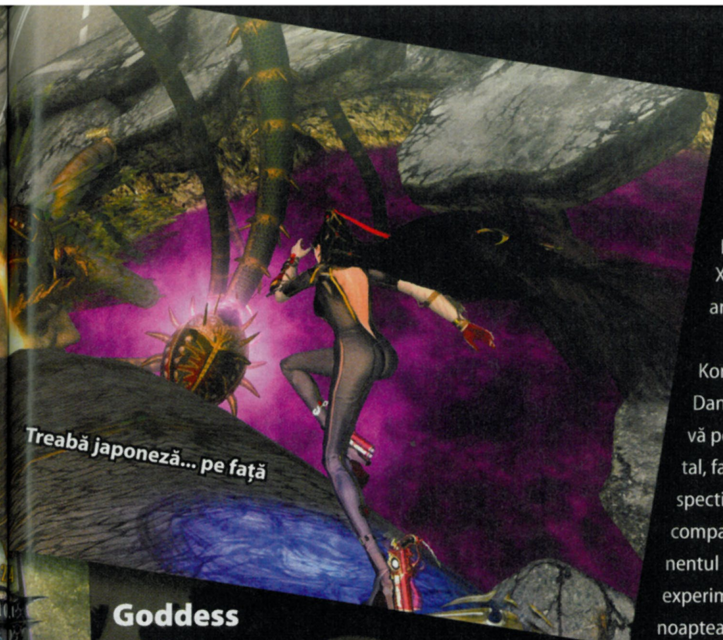
Oprirea Purgatoriu

Devil May Cry pe LSD

Când te loveşte prima dată în retină, jocul pare a fi făcut, fără exagerare, de scenarişti, graficieni, modelatori şi programatori pe LSD. Dacă nu chimicala, atunci măcar o stare de „Lăsaţi-ne Să (ne) Distrăm" Componenta principală este, desigur, cafteala, pe o reţetă brevetată de Devil May Cry, dar îmbunătăţită radical, astfel încât absolut toate mişcările, fie ele atacuri normale, combouri, speciale spectaculoase, parade şi cele care utilizează armele de foc sau arsenalul întâlnit pe drum, se îmbină armonios, fulgerător şi se combină în absolut orice mod v-aţi putea închipui. Partea frumoasă este că aproape orice ai face, iese ditamai frumuseţea de mix, însă, mulţumită varietăţii inamicilor, care trebuie abordaţi în mod specific (alternativ, simultan, combinat, wow!) şi a dificultăţii bine echilibrate (cel puţin pe Normal şi Hard), nu ajungi adesea foarte departe smucind controller-ul ca un bezmetic. În răspuns la criticile adresate în special lui Devil May Cry 3 pentru dificultatea brutală, producătorii au inclus la mişto, pe modurile Easy şi Very Easy, un mod „Very Easy Automatic", în care poţi termina cam tot jocul apăsând un singur buton, la momentul oportun. Care chiar funcţionează. Am gustat zeflemeaua, numai bună pentru sclifosiţii care trăiesc cu impresia că orice joc trebuie să fie ultra accesibil şi facil, când de fapt, fără să-şi dea seama ei îşi doresc să se uite la un film. P-ăştia nu-i am deloc la inimă şi-i consider responsabili pentru mul-







Treabă japoneză... pe faţă

te porcării care mi-au jignit intelectul cu abordarea ţintită parcă pentru şcoli ajutătoare. Din fericire, de data asta, nu e deloc cazul. Revenind, inamicii sunt, de regulă, tot soiul de îngeri („răi" sau cel puţin aşa implică jocul), care se bucură de o varietate extraordinară şi de o realizare demnă de pus în ramă (la o adică, sunt inspiraţi parţial din Rodin), atât ca aspect, ca animaţii, comportament şi abilităţi, cât şi prin felul în care pot interacţiona între ei şi (mai violent) cu Bayonetta. Iar confruntările sunt pe cât de originale, pe atât de intense şi incitante. Luaţi toate filmele de acţiune spectaculoase, atât ca scheme, cât şi ca număr de adversari şi decoruri sărite de pe fix, înmulţiţi-le cu o sută şi s-ar putea să fiţi pe-aproape. Cred că singurele jocuri comparabile la capitolul ăsta sunt din seriile Devil May Cry şi God of War.

Visul butonarului maniac

Controlarea personajului e foarte simplă. Pe lângă direcţii, avem o tastă de acţiune, care în mod normal o face pe Bayonetta să tragă cu un pistol, dar iniţiază, în contextele potrivite, cele mai diverse acţiuni cu putinţă şi serveşte şi la întrerupt combo-uri, chestie foarte utilă când te avânţi fără ţintă într-o gargară de acrobaţii violente. Două butoane determină pălituri de pumni respectiv picioare - ele sunt pâinea combo-urilor - şi totodată, utilizate diferit şi împreună cu gesturi ale stick-ului de mişcare, folosesc la dezlănţuirea Bullet Climax-ului, care, cu riscul să mă repet, arată ca filmele de John Woo, tot pe LSD. În plus, odată plină o bară de atacuri speciale, poţi executa un atac prin tortură, cu daune imense, ce pot fi crescute prin apăsarea maniacă a unui buton în timpul executării lor. Consecinţele variază, de la dezmembrări cu lanţul sau fierăstrăul, trageri pe roată şi striviri în Iron Maiden până la umflarea sânilor adversarelor dincolo de punctul în care se mai pot stăpâni să nu explodeze. În cazul boşilor, fiecare fantastic realizat şi greuţ de bătut, manevra se transformă într-un Climax Attack. Prin care, de regulă, părul Bayonettei, (din care sunt făcute hainele ei, remember!) se unduie, lăsând-o parţial dezgolită şi se transformă într-o ditamai monstruozitatea, invocate din pântecele iadului, care zdrobeşte bietul inamic în fălcile-i imense, cu o presiune şi un spectacol grotesc de slănini însângerate zburătoare proporţional cu apăsările maniacale ale butonului care creşte intensitatea atacului. Interesantă este şi tasta pentru manevre evazive (care pot fi executate şi din aer, după ce cumperi abilitatea contra halouri). Dacă te fereşti în ultimul moment posibil de un atac, activezi Witch Time, încetinirea timpului preţ de câteva secunde pentru toţi în afară de Bayonetta, care poate astfel dezlănţui un şir pedepsitor de combo-uri asupra vrăjmaşilor fără frica de a fi întreruptă. E o tehnică de care jocul de invită să abuzezi din plin, condiţie pentru obţinerea de scoruri maxime, care se traduc şi în mai multe halouri, deci bani de cheltuială pentru bunătăţi. Cum care bunătăţi?



Un toc păros în nări, numai bun ca final de combo



Suprarealismul la el acasă (în Vigrid)

Daţi-mi arme să rup carne!

Tătuca Rodin te aşteaptă din când în când la poarta iadului cu un magazin plin de jucărele interesante. Atacuri noi (să-l vedeţi pe ăla de breakdance, când tasta evazivă îşi dublează rolul cu o ofensă spectaculoasă, cu mişcare controlabilă şi finiş de... afiş - în plus, poţi proba mişcările înainte să decizi cum îţi drămuieşti halourile), diverse gadget-uri şi mai ales arme. De la katane până la biciuri, puşti de vânătoare, agheuri şi... patine (cu lame, nu rotile), toate cu nume sugestive. Pot fi combinate în orice mod prin montarea pe membrele indivi-dei, iar rezultatele sunt cu mult peste conceptul de fabulos. Ceea ce poţi face în Bayonetta prin combinarea tuturor posibilităţilor de mişcare şi atac, presărate cu Quick Time Events, n-am mai văzut în absolut niciun alt joc. Este de-a dreptul isteric şi halucinant. Iar toate variantele posibile sunt tentante şi viabile, controlul rămâne permanent accesibil şi există suficientă profunzime şi pentru maniacii şi masochiştii care vor să încerce dificultatea maximă: Non-Stop Climax. Şi chiar aşa e! Iar pasajelor frenetice de luptă, din care, e drept, la un moment dat devine greu să distingi ce dracu faci, - pe cine loveşti, de cine să te fereşti - li se adaugă porţiuni binevenite, de bun gust, dar nu excesiv de dificile de puzzle-uri şi platforming. Ca să nu mai vorbim de Witch Walk, abilitate de mers pe pereţi şi pe tavan prin comutare, în pasaje similare cu ce aţi văzut, poate, în Dead Space. Plus o droaie de obiecte pe care le poţi distruge sau folosi împotriva inamicilor şi armele pe care decedaţii le scapă pe jos (nici n-am cum să vă descriu ce dans sângeros la bară a-ncins fumeia cu o lance procurată de la un ex-îngerel, dar credeţi-mă pe cuvânt că-s destule obiecte şi foarte variate ca efecte şi rol în combo-uri). Ba chiar ajungi să invoci (tot prin magia... părului, să spunem) din infern mâini, pentru a arunca maşini şi alte mizerii în opoziţie şi picioare de toc în bot dătătoare. Acţiunea e non-stop şi dă dependenţă... aspru, da' urât de tot!

Goddess of War

Dincolo de ce v-am povestit până acum, trebuie să vă spun că şi nivelurile se bucură de aceeaşi realizare superbă, în termeni vizuali şi ca design de nivel. Nu o dată mi s-a întâmplat să casc gura ca prostu' la ce le-a debitat talentul celor de la Platinum Games (fiindcă SEGA a făcut doar portarea pe PS3, grr). Iar povestea, cu bune, cu rele, de prost gust sau cum vreţi s-o luaţi, pusă cap la cap şi integrată cu replicile şi personajele memorabile şi excelent livrate, alcătuiesc un întreg convingător cum n-am văzut de la God of War 2 (şi poate nici acolo, fiindcă Bayonetta are meritul de a reuşi folosind cele mai cretine şi improbabile combinaţii posibile). Rejucabilitatea este garantată, fiindcă nu vă va ajunge o singură parcurgere să vă săturaţi de gameplay-ul demenţial, dar nici să puneţi mâna pe toate armele, tehnicile de atac şi obiectele disponibile şi în niciun caz să vă hrăniţi mândria cu toate Verse-urile (subdiviziunile capitolelor pe care merge treaba) terminate cu Pure Platinum. Oh, şi veţi vrea asta, credeţi-mă!

Cu PS3-ul, buba a fost că iniţial timpii de încărcare erau enormi, iar încărcări aveau loc des. Dacă găseam un obiect mai important, jocul pauza trei secunde. Dacă încercam să apelez meniul, trebuia să aştept peste cinci secunde. Iar încărcările sunt foarte dese, din păcate, iar faptul că pe durata celor mai lungi poţi să-şi exersezi mişcările nu ajuta decât până la un punct. Din fericire, a scăpat de păruială mulţumită unui patch, care permite instalarea pe hard disk şi atenuează aproape total problemele. Rămân totuşi sacadări pe Full HD, căderi de frame rate, dar nimic abominabil. Patch-ul a adus portarea de PS3 aproape la egalitate cu versiunea proiectată pentru platforma iniţială, Xbox 360, pe care însă se mişcă şi arată marginal mai bine.

I-am văzut pe Ciolan şi pe Koniec butonând o bună parte din Dante's Inferno respectiv Darksiders şi vă pot spune clar că Bayonetta, per total, face cât zeci de titluri de calibrul respectiv laolaltă. Singurul joc de anul ăsta comparabil (şi probabil mai bun) este iminentul God of War 3, al cărui demo l-am experimentat alături de Cioli şi KiMO, în noaptea târzie de închidere dinaintea acestei dimineţi de închidere, care mă găseşte tastând ultimele rânduri din review-ul de faţă direct în InDesign, cu destinaţia urgentă „tipar", căci altfel ar ieşi urât. Mda, ne-au picat fălcile sincron, am urlat, am râs, ne-am mirat şi am rămas perplecşi şi cu bale la guri în faţa celui mai frumos demo pe care l-am văzut în viaţa mea. Este adevărat, Kratos va rămâne regele action-ului, cu siguranţă, dar Bayonetta este sora lui mai mică şi totodată un adevărat triumf al kitsch-ului, al excesului, al perversiunii şi gratuităţii asupra simţurilor. Nu neapărat o chestie bună, dar una livrată ireproşabil.

■ **Caleb**

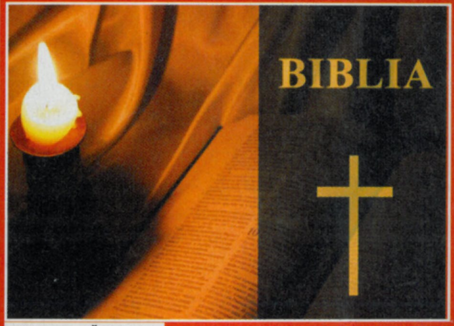
P.S. - În mod ironic, Bayonetta face involuntar o parabolă genială. Una foarte adevărată, care bagă-n budă penibilul argument dat de Larry Flynt acum ceva timp, cum că sexul este preferabil războiului şi violenţei. Ei bine, în lumina abordării lui, de pornache, sexul este la fel de animalic ca şi violenţa, nefiind defel o alternativă pentru aceasta. Bayonetta, întâmplător, se bazează pe două fundamente: violenţă şi sex. Iar Bayonetta ucide îngeri... nici n-aveau cum s-o sugereze mai bine.

Observ totodată că e foarte la modă ca simbolurile creştine să fie terfelite prin noroi, atât în filme, jocuri şi cărţi, dar şi în media în general. Da' Buddha, Islamul şi iudaismul ca atare ce-au? Înviorarea, să vedem puţintică varietate, că unii ne-am cam plictisit. Ah, astea, spre deosebire de creştinism, sunt binecuvântate de atingerea „corectitudinii politice", nu? (genială alăturare „politic" şi „corect", termeni contradictorii, în practică)





alternativa



CARTEA CĂRŢILOR

Serios. Tone de jocuri şi filme fac din îngeri şi demoni ce li se pare producătorilor că „dă bine" şi probabil că cei mai mulţi dintre voi uită să-şi îmbogăţească, cel puţin cultura generală, prin aflarea perspectivei creştine (în speţă, ortodoxe, că tot e religia majoritară pe la noi) asupra problemei, preferabil printr-un studiu serios şi bine îndrumat, dacă nu cumva chiar şi pentru a compensa porcăriile promovate prin media, dezgustătorul political corectness şi globalism. De nu, Robo-geisha şi multă baftă!

BUNE:
- demenţă extremă, lupte spectaculoase, gameplay beton
- grafică (mai mult artistic)
- muzica şi vocile
- Bayonetta în sine

RELE:
- timpi de încărcare exasperanţi şi deşi (corectat via patch)
- căderi de frame rate, tearing, mai ales în Full HD
- naraţiunea... na, raţiunea?

CONCLUZIE: În termeni cinematografici, încercaţi să vă imaginaţi Robo-geisha, făcută de Tarantino, cu un strat gros de Sailor Moon, parfum de Poison Ivy şi coregrafie stil Catwoman, concretizată în sora mai zurlie a lui Kratos, cu aer de secretară şi corp de actriţă porno, corcită cu Morticia Addams, cu atitudine glacială, condimentată cu Matrix şi Constantine, pe nume Bayonetta. Poftă bună!



69

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	-
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Action **Producător** Sega **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games Tel. 021.330.17.19 **ON-LINE** www.sega.com/platinumgames/bayonetta

Consolă PS3 oferită de Flamingo Computers

PC X360 PS3





Te-nghite gaura neagră stelară

De când e lumea şi pământul, omul visează la o farfurie cu mâncare etern plină, o cană cu zaibăr care să nu se golească niciodată, la femei tinere pentru întotdeauna şi la nemurirea sufletului. Când a realizat că nici unele din cele de mai sus nu se vor îndeplini vreodată, a început să viseze la chestii mai apropiate de realitate, uitând, mai ales, de partea cu nemurirea sufletului. Aşa că a început să viseze la medicamente care să îi aline durerile, la alambicuri care să îi aline durerile, locuri de pierzanie în care să se poată duce săşi aline durerile şi la zbor, pentru a putea ajunge în locuri unde să i se aline durerile. Din vremurile cele mai îndepărtate găsim tot felul de desene şi scrieri prin care sunt înfăţişate diferite personaje ce zburătăcesc pe deasupra gloatelor ignorante.

Pentru lumea vestică, cel mai cunoscut mit al omului zburător este cel al lui Icar, fiul lui Dedal. Aceştia doi erau ţinuţi prizonieri pe insula Creta, ca pedeapsă pentru ajutorul dat de Dedal lui Tezeu sub forma ghemului de aţă ce l-a ajutat să se descurce în Labirintul Minotaurului. Dar asta este altă poveste. Dedal, un inventator mai bun chiar decât Leonardo da Vinci, a gândit şi apoi construit din pene şi ceară două perechi de aripi pentru el şi fiul său. După un semi instructaj de păsăreală, cei doi au pornit în zbor peste mare, încercând să lase în urmă locul exilului. Dar, după cum suntem obişnuiţi, toate regulile după care trăim constau din NU şi ceva. Niciodată nu ai liber la nimic. Aşa că şi aici Icar trebuia să NU zboare prea sus, căci ceara ce ţinea penele în loc ar fi fost topită de căldura soarelui. Icar, copil nebun cu vise mari, a ignorat sfatul tătânelui său şi a zburat tot mai sus, îmbătat de bucuria zborului. Nu cred că mai este cazul să vă spun că soarele s-a supărat căci omul încerca săşi depăşească condiţia de târâtoare şi a decis să-l ardă. Iar Icar a murit.



Discotecă psihedelica

Spuneam că pentru vestici mitul zburătorului ars pentru visele sale este Icar. Dar şi în emisfera estică există un mit asemănător. Ramayana ne spune despre doi fraţi semizei ce puteau să ia forma vulturilor şi să zboare unde doreau. Jatayu şi Sampaati obişnuiau să se ia la întrecere şi să vadă care poate zbura mai sus. Evident că s-au ars.

Joaca în vid

Extraterestrul nu e frate cu românul. Deloc. Ai putea spune că merităm. Dar de ce nu e frate nici cu francezul, chinezul sau fie, chiar şi cu americanul? Pentru că extraterestrul ne vrea grânele, fecioarele şi vinul rubiniu pentru el. Nesimţit. Parcă ar fi groful de pe vremuri ce ne cerea bir ca să ne lase să muncim. Nişte bandiţi...

Asta a aflat şi William Augustus Grey, eroul jocului de faţă, mare pilot în cel de-al Doilea Război Mondial după ce, în urma unui zbor de rutină prin Triunghiul Bermudelor, a ajuns blocat în Vid. Bill, un aventurier mai abitir ca Indiana Jones, îmbrăcat cu geaca lui Tom Cruise din Top Gun, are şi probleme nerezolvate cu singurul personaj feminin al jocului. Dar asta era absolut normal. Ca să vă liniştesc de la început, jocul este un amalgam de clişee unul peste altul. Dacă luaţi toate filmele de acţiune de când s-a inventat cinematograful şi le compresaţi în unul singur, după care apoi se face un joc, veţi obţine Dark Void. Veţi găsi conflictul dragostei împărtăşite, dar nerostite, bătaie, extratereştrii, bătaie, maiaşi, bătaie, incaşi, bătaie, fascişti, bătaie, roboţi, bătaie, avioane, bătaie, americani, bătaie, măciuci, bătaie, lasere ş.a.m.d. Căci trebuia să mă opresc.

Aşadar rămăsesem la zborul nefericit prin Triunghiul Bermudelor. Prietenii noştri sunt smulşi cu nesimţire din lumea noastră cea curată şi fericită şi aruncaţi cu brutalitate într-o junglă unde eşti întâmpinat cu căldură de nişte roboţei ce trag după tine cu luminiţe arzătoare. După ce reuşeşti să te dezmeticeşti, ajungi într-un oraş tipic maiaş, construit la baza unei piramide gigantice unde eşti luat în primire de nimeni altul decât Nikola Tesla, ajuns şi el acolo prin mărinimia Domnului. Ca să nu mai lungim mult partea cu povestea, mai ales că nu are niciun Dumnezeu, vă voi oferi un rezumat. Te afli în ceea ce se numeşte Vid şi este o zonă intermediară între Pământ şi o zonă din care curge o rasă de extratereştri ca nişte meduze ce încearcă să cucerească Pământul de o grămadă de vreme.



Un om mirat arată la fel indiferent de rasă



Să înţeleg că iei una pentru echipă



Cu mult timp în urmă, oamenii au reuşit să-i arunce în acest Vid, de unde încearcă să se întoarcă pe Planeta Albastră pentru a-şi lua în serios rolul de Masters of the Universe. HE-MAN! Surprinzător (!) aceşti extratereştri îi ajută pe nazişti, iar ceea ce mă miră este că pe eroul principal nu îl cheamă Edelweiss, Goldstein sau Sipowitz pentru a ne indica şi mai abitir cine sunt adevăraţii luptători pentru libertate ai lumii noastre.



Călare pe un OZN



Tesla cu ţoalele pictate pe el

În fine, ajutat de Tesla, Billie pune mâna pe un jet pack cu care se angajează în cele mai haotice lupte aeriene de care ai avut vreodată parte. Trecând peste ridicolul acelui jet pack ce ar fi trebuit să-l carbonizeze pe Bill de la brâu în jos, bătăliile în aer sunt atât de proaste încât te fac să-ţi doreşti ca omul să fi trăit în subterane. Un control de absolut doi lei te face să te învârţi ca prostul în jurul cozii, încercând să îţi dai seama dacă tu eşti cel care controlezi prost sau pur şi simplu gameplay-ul e prost. Dar realizezi repede că jocul este prost de tot.

Dark Void este şi un pseudo-RPG, câştigând experienţă pe principiul inamicii omorâţi îţi dau puncte de tehnologie pe care le poţi folosi să îţi îmbunătăţeşti armele şi jet pack-ul. Nu vă speriaţi, niciun alt element RPG nu este prezent să vă încurce şi să vă distragă atenţia de la atmosfera incredibil de roşiatică din jur sau de la aceiaşi şase inamici cu care te baţi non-stop.

Nu este un joc pentru care merită să te entuziasmezi. Nu este nici măcar un joc de care merită să te atingi când te saturi de Freecell. E degeaba.

■ **Koniec**



Trupe de şoc interstelare



SPIDER SOLITAIRE

Orice Windows de la Win 98 încoace vine implicit cu un joc mult mai interesant decât Dark Void. Spider Solitaire îţi oferă o experienţă de joc mult mai plăcută decât Dark Void. Culorile mult mai vii, feţele zâmbitoare ce te întâmpină şi satisfacţia minunată pe care o ai când termini un joc nu se compară cu senzaţia de silă pe care o ai în orice moment al lui Dark Void.

BUNE:

- grafica i se potriveşte ca o mănuşă (la aşa joc, aşa grafică)
- gameplay-ul este demenţial, mai ales pentru cei săraci cu duhul
- poate crea dependenţă, la fel ca şi aurolacul

RELE:

- mult prea lung
- nu am înţeles ce legătură este între Hitler şi E.T.
- nu înţeleg de ce personajul principal nu moare când avionul se prăbuşeşte la începutul jocului pentru a te scăpa de un chin

CONCLUZIE:



Jocul nu este o noutate întrucât fiecare element al poveştii sau al gameplay-ului este împrumutat de ici de colo. Foarte haotic, urât de tot, cu o poveste de doi lei şi personaje deloc veridice, Dark Void nu te face să visezi că zbori. Mai degrabă te face să visezi că nu te joci Dark Void.

3,4

GRAFICĂ	05
SUNET	05
GAMEPLAY	03
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	02
IMPRESIE	02



Gen Adventure **Producător** Airtight Games **Distribuitor** Capcom **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.darkvoid.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2,4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB



RUNAWAY
A TWIST OF FATE

Să nu fugiți de el!

Cu toate că Telltale s-a străduit din răsputeri să ne convingă că genul adventure nu este în moarte clinică (şi a reuşit pe deplin), e limpede că perioada lui de aur a cam apus. Dacă un RPG sau un puzzle mai găseşti la fiecare 2-30 de shooter-e şi action-uri, un titlu adventure este ceva cu mult mai rar. Aşa că, aproape orice efort al producătorilor concretizat într-un astfel de joc merită luat în considerare de către fan-atici (sic!). Prin 2003, un titluşor bunicel, dar pierdut oarecum printre syberii şi călătorii celemailungi zicea: Runaway: A Road Adventure. Genul de chestie care-ți place la nebunie sau o dezinstalezi după un sfert de oră, fără mustrări de conştiință. Un adventure point-n-click cât se poate de clasic, făcut de spaniolii de la Pendulo Studios, frumos desenat de mână, dar cu o poveste cam trasă de păr (şi nu neapărat într-un fel mereu haios şi savuros), cu multe puzzle-uri banale sau aiurea (din nou, nu genial de nebuneşti, ci doar fără cap şi coadă) şi dialoguri „comme ci, comme ça". Dar care, prin îmbinarea laturilor sale, a dat un joculete cu atmosferă aparte, foarte apreciată de un număr, chiar dacă restrâns, de oameni. Mie unuia mi-a plăcut vaga asemănare cu primele două titluri Broken Sword, pe care le țin însă într-un raft superior al bibliotecii preferințelor.

Continuat prin 2007 de un Dream of the Turtle (a fost full şi-n LEVEL) nu la fel de bine primit, din pricină că nu a făcut mare lucru să îmbunătățească formula şi nu a „livrat" conform speranțelor date de prima parte, Runaway, programat de la bun început ca o trilogie, îşi găseşte finalul în A Twist of Fate, care ocupă azi boxa acuzaților. Dar nu singur, ci alături de Brian Basco, personajul central al seriei.

Povestea poveştii

Este foarte dificil să notez câteva aspecte ale storyline-ului finalului de trilogie fără să dau spoiler-e majore pentru cei care n-au butonat primele două titluri, aşadar vă rog să nu mă înjurați prea obscen. Cert este că, în urma unor peripeții alături de voluptatea vieții lui, Gina, întâmplări ce poartă un iz de Chariots of the Gods sau X-Files, acuzat de crimă, Brian face o călătorie din boxa acuzaților nu în închisoare, ci într-un azil de nebuni. În care-şi petrece suficient timp pentru a-şi face noi prieteni, poate destui cât să compenseze numărul duşmanilor. A Twist of Fate ne pune, pentru început, în pielea trendy a Ginei, cu un nou look (nu vă speriați, va deveni mai sexy pe parcurs), care primeşte un telefon de la Brian. Acesta o roagă să participe la falsa lui ceremonie de înmormântare, pentru ca ulterior să-l pescuiască pe acesta din sicriu, ferindu-se totodată de mafioții care o aşteaptă la ieşirea din cimitir. Urmează o serie de aventuri destul de haioase (mai ales dacă vă place umorul sec... dar chiar sec), în care veți lucra atât în prezent, cât şi în trecut, rememorând o parte din întâmplările care au condus la actuala stare de fapt, îmbrăcând pe rând, alternativ şi uneori simultan hainele mai multor personaje importante ale seriei, care se reîntorc, alături de o parte din vechiul lor anturaj, dar şi de fețe complet noi, dintre care unele foarte simpatice.

O întoarcere spre mai bine?

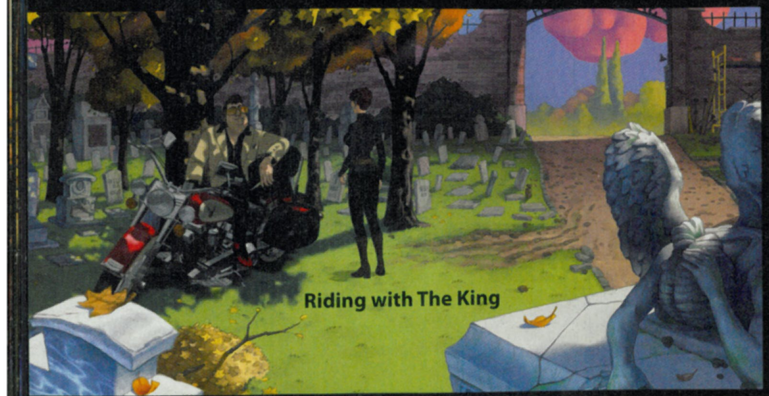
Ce m-a izbit din prima a fost stilul grafic „cell-shaded", foarte reuşit (dar nu neapărat pe gustul oricui), îmbunătățit față de predecesori, alături de o interfață foarte bine pusă la punct şi de nişte facilități care vin să rectifice problemele indicate de jucători în trecut. Nu există vânătoare de pixeli, cu o singură excepție neimportantă (bug probabil rezolvat de patch-ul pe care însă nu am apucat să-l încerc), fiindcă, la comandă, pe ecran apar toate hotspot-urile de interacțiune. Tipul de acțiune se schimbă prin clic dreapta (observat, manipulat, vorbit), comod, iar sistemul de inventory este aproape perfect, inclusiv când vine vorba de combinarea obiectelor. Mai mult, protagoniştii au încetat să refuze categoric însuşirea unor obiecte care de fapt trebuie folosite la un punct pe motiv că nu li se par relevante la momentul respectiv, rezolvând în mare parte backtracking-ul frustrant. Puzzle-urile au devenit mult mai logice, deşi nu au mereu rezolvări foarte evidente şi necesită o doză de gândire laterală, lucru bun, însă parcă nu aduc satisfacția probelor de nervi din titluri precum Simon the Sorcerer (1&2) sau Broken Sword. De fapt, cea mai mare problemă, specifică multor titluri adventure de altfel, este concentrarea pe puzzle-urile de inventory (aici, majoritatea sunt de genul ăsta) şi în plan secund, pe cele de dialog. Poate fi foarte plăcut, chiar provocator de crize de râs pe alocuri, dar aş fi aşteptat şi mai multe moduri noi şi ingenioase de interacțiune cu mediul şi cu personajele. Totuşi, cel mai mult mi-a plăcut periplul prin ospiciu, în timpul căruia trebuie să rezolvi situații folosind obiecte imaginare şi părțile când poți controla în paralel mai multe personaje, colaborând pentru a progresa în poveste.

Better, but still no cigar

În altă ordine de idei, întregul ansamblu spune un OK mare şi lat, un MAI BINE față de predecesori, însă momentele în care iese în evidență din gloata de jocuri adventure acumulate de industrie sunt cam rare şi nu foarte intense. Umorul, deşi vârât cu cele mai bune intenții, nu a reuşit de multe ori să-şi atingă ținta (cred că poate fi şi o problemă de localizare în engleză din spaniolă, pe stil Lost in Translation) şi a prosperat mai mult în momentele de autoironie foarte bine dozate şi țintite şi mai ales prin scenele din modulul Help, original şi extrem de amuzant. Având în vedere că, la un moment dat, se face o recapitulare serioasă în ce priveşte povestea, nu trebuie neapărat să jucați primele două Runaway pentru a vă bucura de A Twist of Fate, dar ținând cont de puzderia de autoreferințe foarte amuzante, cu siguranță că ajută. Mai ales prin preajma finalului, reuşit, dar care ar putea părea dubios pe alocuri oricui n-a jucat Dream of the Turtle. N-o să vă facă creierii să fiarbă, dar nici nu aplatizează circumvoluțiunile, iar momentele frustrante sunt reduse la un minim absolut. Ar putea fi criticat eventual pentru desfăşurarea geografică redusă față de predecesori, pentru faptul că volumul vocilor, al sunetelor, al muzicii (foarte drăguțe şi bine alternate cu tăcerea şi ambientul) nu poate fi reglat independent şi eventual de către fanii hardcore pentru schimbările de look şi voci ale personajelor. Mie mi s-au părut spre bine, dar nu pot generaliza, în schimb nu mi-a plăcut că tinde să fie mult prea verosimil şi logic fără să fie însă realist, iar deviațiile de la formulă sunt parcă prea precaute ca să conteze cu adevărat. N-are destulă nebunie.

Aşadar, într-un aer rarefiat al adventure-ului, pasionații genului n-ar trebui cu niciun chip să-l rateze. Însă cei care n-au fost încântați de primele două părți nu cred că vor deveni peste noapte fani şi nici nu e genul de reprezentant al genului care să convertească „necredincioşi". Tehnic, aproape impecabil, în rest, între decent şi bun. Merită să-l cumpărați la preț redus, dar spaniolii ăştia ar trebui să-şi facă relații cu cei care-i aprovizionează pe Telltale, fiindcă în mod clar, nu fumează ce trebuie.

■ Caleb


Riding with The King



Număr de magie




Înmormântarea genului adventure


What to do, what to do?


Observați banana de pe vitrină

alternativa


TALES OF MONKEY ISLAND

Umor excepțional, situații, personaje şi puzzle-uri trăsnite, totul într-o odă reuşită închinată perioadei de aur a genului adventure, ale cărei atuuri sunt actualizate cu mult bun simț şi într-un mare fel. Strict tehnic, mi se pare mai slăbuț decât Runaway 3, însă din punctele de vedere care contează mai mult, Tales a devenit referința.

*LEVEL FEBRUARIE 2010

BUNE:
- interfață excelentă, grafică reuşită
- poveste şi puzzle-uri bine închegate
- secțiunile din ospiciu şi sistemul de help
- mici tuşeuri de umor subtil şi reuşit

RELE:
- personaje bune, dar nu de neuitat
- puzzle-uri parcă prea iertătoare
- adesea, umorul nu-şi atinge ținta
- dialoguri uneori plictisitoare, mici scăpări tehnice

CONCLUZIE:



Nu reinventează roata, ci repară greşelile predecesorilor şi oferă un final coerent pentru trilogia Runaway. Fără a ieşi în evidență decât prin realizarea tehnică, cu foarte puține probleme, n-are destulă personalitate pentru a ține piept unui Monkey sau Sam and Max, dar poate fi o diversiune interesantă atunci când nu poți deschide uşa casei din pricina zidului de zăpadă.

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Adventure **Producător** Pendulo Studios **Distribuitor** Focus Home Interactive **Ofertant** Focus Home Interactive **ON-LINE** www.runaway-thegame.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 1,7 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** GeForce FX5500 Radeon X1300 256 MB

REVIEW



ARMY OF TWO THE 40TH DAY

Unde's doi, puterea crește

Jocurile dedicate pentru single player au viața foarte scurtă. Pot fi ele cât de faine, tot mor după ce le termini o dată sau de două ori. Foarte puține sunt cele care supraviețuiesc mai multă vreme instalate pe hardurile noastre. Cum foarte multă lume și-a dat seama de acest lucru, iar cei care contează sunt de fapt producătorii, am început să fim bombardați cu tot felul de jocuri în care multiplayer-ul face tot jocul. Pe primul loc sunt MMO-urile, în care mai nimic nu este posibil fără interacțiunea între jucători. Urmează cele care au un multiplayer bine punct la pus și care pot supraviețui chiar ani de zile (vezi Counter Strike sau Call of Duty). Dar să nu le uităm pe cele care se pot juca în modul cooperative. Extrem de antrenante și de interesante, fac ravagii dacă sunt bine gândite. Borderlands, Resident Evil sau, poate și mai exemplificativ, Left 4 Dead, atât 1, cât și 2, oferă mari satisfacții celor care le joacă. Un joc mai vechi, dar care a fost multă vreme etalon și lăudat este și Serious Sam. Din nefericire, tendința care se observă din jocurile enumerate mai sus este că toate sunt cu pac pac. Un contraexemplu ar fi Neverwinter Nights (1 și nu 2), ce îți permitea un mod superb în cooperative și care schimba complet fața jocului, care oricum era bestial chiar și numai în single player. Să nu vorbim în schimb despre Dragon Age, căruia lipsa multiplayer-ului i-a scăzut valoarea enorm, deși avea un mare potențial. Așa a rămas un joc pe care îl joci, îl termini și îl dezinstalezi.

La sfârșit, îl voi menționa și pe tatăl jocului în cooperative, Diablo II. Sincer, aștept lansarea lui Diablo III mai repede pentru a vedea cum va fi multiplayer-ul și nu pentru campania sa single player hack and slash.

Vânzoleală în tandem

Vechii noștri prieteni, Salem și Rios, se întorc pe ecranele televizoarelor noastre în cea mai recentă iterație a lui Army of Two. Sunt la fel cum îi știam. Tupeiști sau timizi, nesimțiți sau puritani, lipsiți de scrupule sau miloși, violenți sau... nah, doar violenți.
De această dată ne întâlnim cu ei la câțiva ani după ce am nenorocit câteva sute de inamici în jocul original. Au propria lor companie, Trans World Operations (TWO), pe care o conduc cu ajutorul lui Alice, cunoscută nouă din primul joc, și se iau în piept cu oricine... dacă sunt plătiți îndeajuns.

Dar se pare că de data asta li s-a înfundat. Plecați în Shanghai într-o misiune pe care o credeau de rutină, se văd prinși în mijlocul unui conflict ce face Primul Război Mondial să joace la pitici. Așa brusc și dintr-o dată, începe să plouă cu bombe deasupra orașului, mai ceva ca peste Londra în 1940. Cei doi camarazi de arme se văd nevoiți să o ia la pas și să caute un mod de a ieși din oraș și nu cu picioarele înainte, căci ar fi păcat.

Interesant este că nu afli din prima cauza acestui atac de proporții gigantice și te învârți ca prostul prin oraș de colo-colo, încercând să ajungi la unul din cele câteva mijloace de transport pe care Alice se strofoacă să ți le pună la dispoziție. Dar nimic nu este ușor în viața asta, de ce să le fie ușor celor doi să ajungă liniștiți la destinație, fără a se mai opri la grădina zoologică sau la unul dintre mall-urile de cartier din Shanghai. Shanghai-ul este mare, iar mall-urile sale trebuie să fie pe măsură.

Așa că pornești dintr-o parte în cealaltă a orașului, alături de un coechipier (uman de preferință), hotărât să calci pe cap pe oricine îți va sta în cale. Din loc în loc vei da peste niște înregistrări scurte ale unor comunicate radio, ce încearcă să arunce un pic de lumină asupra atacanților și dorințelor lor. Având în vedere că sunt multe în draci, destul de bine ascunse și, mai ales, multe dintre ele în chineză, ai slabe șanse să dezlegi prea repede misterul atacatorilor. Interesant mod de a te introduce în firul narativ al poveștii.

Ia-i tu. Ba tu!

După cum mă așteptam și după cum eram deja obișnuit din primul joc al seriei, munca în echipă este ceea ce te scoate din rahat și nu o strategie ce se bazează pe ambii jucători care trag încontinuu, sperând să lovească pe cineva focul lor orb.

În funcție de agresivitatea ta, adversarul se va concentra asupra ta sau a partenerului, depinde care dintre voi pare mai primejdios. Așa că dacă te baricadezi după un zid, scoți pușca după colț și începi să tragi ca bezmeticul, vei atrage asupra ta atenția inamicilor. Odată luați la ochi de acesta, partenerul se poate strecura în relativă liniște pe flanc sau chiar în spatele lor, de unde îi va putea lua liniștit ca pe rațe cu pușca cu lunetă, ori vă veți putea năpusti amândoi asupra lor deodată, prinzându-i într-un foc încrucișat devastator. Fiecare dintre jucători are chiar un indicator de aggro, o bară ce se aprinde în funcție de cât de mult este luat la ochi de cei din tabăra opusă, un indicator perfect pentru a putea controla focul de pe câmpul de luptă.

Toată acțiunea jocului se axează pe acest stil de luptă, în care jucătorii fac cu rândul în a atrage focul inamic și a curăța harta de proști, care este cel mai ușor mod de a trece mai departe. Bineînțeles, se poate încerca și în modul celălalt. Te poți arunca asupra lor ca berbecul, dar șansele de supraviețuire sunt mult prea mici și ar trebui să te descurci mult prea bine cu stick-ul analogic al controller-ului ca să izbândești.

Dar aggro-ul nu este totul. Câteodată trebuie să te coordonezi la perfecție pentru a lichida deodată paznici sau bandiți ce ar putea da alarma. Așa că intră altă sculă în funcțiune. În momentul în care ambii parteneri au luneta la ochi, pot porni o numărătoare inversă, la care ambii vor putea pocni între ochi țintele marcate. Căci poți face și acest lucru. Fiecare are un GPS pe care îl poate activa la cerere, GPS ce îți indică drumul spre următorul obiectiv și care îți permite să marchezi ordinea în care inamicii trebuie să cadă la un foc încrucișat.

Mai nou, în această variantă a jocului există și civili care aleargă pe stradă, intră în schimbul de focuri dintre tine și inamici, ba chiar sunt luați ostatici de către inamici. Nu este de datoria ta să îi salvezi, dar dacă o faci, ai numai de câștigat, deoarece fiecare îți oferă o recompensă foarte bănoasă după ce orice inamic care le amenință viața este lichidat. De obicei, ai timp cât să aranjezi strategia de atac cu partenerul până când civilii sunt executați cu sălbăticie de către bandiți. Te poziționezi în așa fel încât să îi ai pe toți în bătaia puștii și la un semnal se pornește masacrul.

Interesant este faptul că poți să abordezi diferit aceste luări de ostatici. Poți alege să îi omori pe adversari, să te fofilezi până în spatele conducătorului lor, să îl iei la rândul lui ostatic și să îi silești pe cei din subordinea lui să se predea. După ce ei depun armele, poți alege să îi omori sau să îi legi și să eliberezi civilii. Nu este opțiunea cea mai ușoară, căci te obicei șeful se prinde când încerci să i te strecori în spate, dar este o provocare pentru aptitudinile tale de ninja.

Aceste opțiuni de a-i lăsa să moară sau de a salva civilii devin mai interesante în momentele speciale ale gameplay-ului. Pe parcursul jocului, ești pus în fața unor alegeri morale. Personaje cu care te întâlnești pe drum și care te ajută în diverse feluri cad în diferite capcane, iar



În civil...



...și înarmați până-n dinți



Ar prinde bine o parașută



Ferea că dau!




Asta încă mai respiră!


Cu frate-n spate




Confortul distanței

tu poți alege dacă îi salvezi sau nu. Alegerea nu este făcută de unul singur, ci de oricare dintre cei doi parteneri. Astfel dacă unul alege să închidă ochii și să lase pradă glontelui NPC-ul cu pricina, celălalt trebuie să trăiască cu alegerea făcută de partener. Un exemplu perfect pentru acest tip de alegere este momentul în care un rusnac mercenar te scoate din închisoare, te ajută să cureți o clădire întreagă de banditos, dar spre final cade pradă viciului și vrea să se închidă în cameră cu o chinezoaică pentru a o viola. Alegerea în fața căreia ești pus este să îi permiți acestuia să își ducă la capăt dorințele murdare în schimbul unei sume foarte mari de bani sau să îi bagi un glonț în cap. În timp ce eu stăteam pe gânduri dacă să aleg banii cu care puteam să-mi cumpăr pușcociul la care visam de jumate de joc sau să-i iau gâtul pentru a salva onoarea fetei, Kimo m-a ajutat și a ales banii fără pic de scrupule. Până la urmă, nu era decât o mână de pixeli, și-a motivat el alegerea. Am ridicat din umeri și am trecut mai departe. O altă alegere de acest fel a fost când un copil care se strecura prin tunelurile de aerisire pentru a ne deschide nouă ușile a văzut un ditamai pușcociul într-un colț, iar noi trebuia să alegem dacă să îl lăsăm să se ducă după el sau nu. Fără să mă gândesc că ar putea să moară, am lăsat tembelul să se târască printre inamici, dar aceștia l-au văzut și i-au băgat un plumb în cap.

Toate aceste alegeri morale pe care le faci pe parcursul jocului nu influențează în niciun fel gameplay-ul sau finalul jocului, dar după fiecare dintre ele ai parte de un filmuleț de bandă desenată ce îți arată repercusiunile asupra celor din jur. Și nu este deloc plăcut să vezi cum o alegere imorală de-a ta duce la suferințe pentru cei pe care nu ai dat doi bani.

Ochiul dracului

Și că tot vă vorbesc despre bani, trebuie să vă spun că sunt foarte importanți în acest joc. Cu ei poți cumpăra în orice moment arme sau upgrade-uri pentru acestea. Pe măsură ce înaintezi în joc, devin din ce în ce mai numeroase, mai puternice și mai atractive. Mai ales că fiecare în parte poate fi îmbunătățită radical. Tuturor armelor le poți aduce îmbunătățiri schimbând țeava, patul, încărcătorul, calibrul glonțului, cătarea, luneta, amortizorul și gripul. Fiecare dintre aceste îmbunătățiri costă o kilotonă de bani, de ordinul miilor de dolari, iar având în vedere că un inamic nu poartă la el decât în jur de șaptezeci-optzeci de coco, în cazul în care îi are și pe ăia, îți dai seama cât trebuie să strângi ca să pui deoparte de o grenadă extra. Așa că deși este la latitudinea ta de băiat bun sau rău dacă lași civilii să fie executați sau alegi moralitatea față de imoralitate, ești obligat să te duci pe partea cea bănoasă. Mai ales că rusnacul pervers îți oferă 75.000 de dolari (!!!) pentru cinci minute de fun.

Upgrade-urile aduse armelor pot transforma un SMG de doi lei într-un adevărat tun cu repetiție, ce poate zăpăci în câteva secunde o bandă întreagă de bandiți. Cu atât mai mult cu cât cei de la EA au modificat mediul înconjurător față de varianta inițială a jocului, astfel încât gloanțele trec prin pereți sau lemnărie, bineînțeles dacă au calibrul și forța necesară. Astfel că dacă ai o armă puternică poți să ignori marea parte a parapetelor dintre tine și dușmani.

O altă adiție față de jocul inițial: de data asta, prin Shanghai sunt împrăștiate un fel de seifuri electronice ce conțin mulți bani sau părți noi pentru armamentul din dotare. Problema este că dacă paza inițială a acestui seif reușește să dea alarma, frigiderul cu bunătăți se închide pentru întotdeauna și te lasă cu buza umflată. Așa că trebuie să caști bine ochii în jur când vezi o asemenea lădiță și să faci un plan de bătaie bine pus la punct dacă vrei să pui mâna pe ce conține.


Păcăleală




Piciule, știi să tragi?



9/11 la scară mai mare

Grafic, jocul este foarte bine realizat. În jurul tău se întâmplă atât de multe lucruri încât nici nu ai timp să le observi. Dar dacă stai să caști gura, vei rămâne surprins ce atenție la detaliu au avut cei de la EA. La fel cum am avut ghinionul să vedem live odată cu 9/11, și aici rachete fac praf zgârie nori, clădirile se fac praf, resturi zboară pretutindeni în jurul tău, ziare, praf, panouri electrice ce pocnesc și scrâșnesc, multe, multe efecte grafice de mare efect.

Spre deosebire de Army of Two 1, unde acțiunea se petrecea pe tot globul pe parcursul a câțiva ani, aici totul se întâmplă în câteva zile într-un singur oraș și nu vei simți niciodată că treci prin același loc, mai ales că, pe măsură ce trece mai multă vreme, orașul este tot mai distrus de bombardamente. Începi alergând pe niște străzi pline de învălmășeală, de oameni speriați, ca să ajungi să te bați printre dărâmături mai rău ca la Stalingrad. Evoluția orașului este spectaculoasă și tot timpul ai de văzut ceva nou. Mai ales că, de fiecare dată când se întâmplă ceva inedit, Rios și Salem au ceva de comentat. Fain este că nici ei nu se repetă și nu au tendința prostească a jocurilor de gen de a comenta non-stop, de a chiui la fiecare dușman doborât numai pentru a-ți arăta cât de șmecheri sunt ei. Ba chiar ai vrea să vorbească un pic mai mult.

But less is the new more, așa că ne mulțumim cu ce primim.

■ **Koniec**


Nu-ți lăsa frățiorul în urmă

alternativa


RESIDENT EVIL 5

Cu un stil asemănător de joc, cu un mod coop de zile mari, Resident Evil 5 ar fi alternativa perfectă pentru Army of Two. Plasat în continentul negru, RE5 vine cu o nouă șarjă de zombie ce vor să te muște de beregată. Chris Redfield, pe care îl cunoaștem deja din primul Resident Evil și din Umbrella Chronicles, revine mai supărat ca niciodată.

**LEVEL MAI 2009*

BUNE:
- grafica a-ntâia
- gameplay a-ntâia
- replici ironice/comice care te apropie și mai mult de personaje

RELE:
- alegerile morale se reduc prea repede la probleme de finanțe
- AI ce rămâne blocat destul de des pe o singură țintă

CONCLUZIE:



Deși nu este ceva cu adevărat nou apărut pe firmament, jocul celor de la EA surprinde prin gameplay-ul său proaspăt și bine pus la punct.
Este o adiție excelentă pentru posesorii de console, mai ales dacă ai pe cineva lângă tine care să îți acopere spatele.

8,1

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen Action **Producător** EA Montreal **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.armyoftwo.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Wii

New Super Mario Bros. Wii



Wii've Got Balls

Pe 11 noiembrie 2009, Reggie Fils-Aime, preşedinte şi COO (Director Administrativ la noi) Nintendo America, ieşea la rampă şi declara că noul Super Mario (NSMB) va depăşi vânzările lui Modern Warfare 2 (MW2) până la sfârşitul lui ianuarie. A dat înapoi imediat, precizând că se referă aici doar la vânzările MW2 de pe o singură platformă concurentă, fie ea şi cea mai puternică. „Aşa e corect", zicea el, dacă ţinem cont că NSMB este un joc exclusiv Wii.

Râsete pe palier. MW2 avusese cu doar o zi înaintea acestei afirmaţii cea mai grandioasă lansare a unui joc din toate timpurile. Două zile mai târziu, Activision declara că, în primele 24 de ore, a livrat consumatorilor peste 4,7 milioane de unităţi, iar Reggie e măscărit până şi de presa de specialitate. Noul Mario nici măcar nu se lansase. Trolii, mai ales cei anti-Nintendo, erau în călduri.

Două luni mai târziu, după o Zi a Recunoştinţei urmată de Vinerea Neagră (un „festival" al shopping-ului la americani), Crăciun şi Anul Nou, alte voci au răsărit „timide": „Unde sunt deştepţii care râdeau cu dispreț de Reggie?".



Single-ul lui MW2 a fost pentru mulţi dintre noi un chix, pe când alţii au avut grijă să strice distracţia celorlalţi folosindu-se (în multiplayer) de bug-urile jocului pentru a trişa sau doar pentru a se amuza. Hype-ul s-a destrămat şi titlul a început să coboare încet, dar sigur, din topurile de vânzări din lumea întreagă, în timp ce Mario nu a oscilat decât între primul şi al doilea loc.

E începutul lui februarie acum, iar Reggie are de ce să zâmbească ţanţoş, nu că nu ar face-o mai mereu. NSMB s-a vândut în ~12 milioane de exemplare, în timp ce MW2 varianta X360 a mutat „doar" 9,5 mil. Per total, Al Doilea Război Modern este încă în frunte, cu aproximativ 16 milioane de unităţi, dar dacă trendul se păstrează, Mario va zdrobi colosul în maximum două luni.

Găsesc foarte interesantă estimarea precisă făcută de domnul Fils-Aime. Este Mario pentru a nu ştiu câta oară atât de bun sau pur şi simplu milioane de oameni îşi caută copilăria într-un joc cu care au crescut? Şi cum reuşesc cei de la Nintendo pentru a eN-a oară generaţia asta să creeze un joc care să rămână luni întregi pe primele poziţii în topurile din întreaga lume, nu numai în Japonia (MW2, de exemplu, nu s-a mişcat cu talent pe pământ nipon. Piaţa are alte orientări.)?



Aici se formează curcubeiele





Mario nu a avut niciodată probleme cu respiratul sub apă

Psihologic Warfare

Noul Mario este acelaşi platformer 2D – 2.5D spun ei, dar eu n-am văzut - pe care-l cunoaştem cu toţii. Avem bineînţeles salopete-power-up noi, o grafică mai detaliată, câţiva inamici nemaivăzuţi, mecanici inedite de gameplay, dar nimic atât de radical încât să nu poţi recunoaşte în orice moment al jocului marca Mario Bros.

Nintendo a apăsat atent toate butoanele psihologice necesare pentru a produce o explozie de nostalgie. Ca jucător crescut cu Mario, e greu să nu te amuzi la vederea lui Yoshi, să nu te bucuri pentru o steluță curcubitacee inductoare de supermanism şi chiar să râzi când pierzi din cauza unei cărămizi invizibile plasate diabolic.

Artificiul, ajutat şi de un design de nivel impresionant, funcţionează foarte bine, dar ceva trebuia făcut atât pentru noua generaţie, crescută cu jocuri radical diferite, cât şi pentru milioanele de oameni care poate nu au avut acces sau nu erau încă prinşi, în tinereţile lor, de jocuri. Nintendo a pocnit din degete şi dintr-o dată veteranii, acum poate tătici, soţi, bunici, au putut să joace jocul împreună cu cei dragi într-un cooperativ dement, propagând în acest fel nebunia.

„Veteranul-Eu" a radiat nebunie în două direcţii, iniţial către soţie, care l-a privit suspicioasă când a rugat-o să pună mâna pe Remote şi să-şi aleagă un personaj. Şi apoi către câţiva prieteni gameri, dintre care doi ştiau cu ce se mănâncă Mario.

În cazul soţiei, am crezut că totul va fi un fiasco pentru că mintea ei puternic ancorată în realitate nu prea gustă jocuri mai departe de un Majhong, un Puzzle Quest sau un Mystery Files - apropo, încercaţi Return to Ravenhearst, de preferat la o băută cu prietenii, este primul Seek and Find care încearcă, şi reuşeşte cu eleganţă, să-şi depăşească condiţia trecând în sfera Syberia and Co. - … dar să revenim.

Unui jucător înnăscut îi e foarte uşor să accepte regulile cel puţin ciudate ale unui titlu precum… Bionic Commando (3D), ştie de cele mai multe ori chiar fără să o mai gândească cum vor reacţiona factorii de mediu şi nu-şi pune aproape niciodată întrebări, aşa cum se întâmplă cu persoanele mai puţin jucăuşe, de genul: „ăsta de ce mă atacă, uşa asta de ce nu se smulge, de ce nu mă pot agăţa de orice etc." sau: „de ce trebuie să mă complic"





Ménage à quatre



Grafică, Sunet, Storyline



Aşa cum bine ne-a învăţat domn Ghinea în review-ul Civilization, un joc nu trebuie să folosească neapărat toate efectele posibile pentru a primi nota 10 pentru grafică.
E suficient să fie lucrată în aşa fel încât per total să ai o experienţă perfectă. În acelaşi stil, nici Noul Mario nu încearcă să atingă capacităţile maxime ale Wii-ului şi se mulţumeşte cu o grafică simplistă care-ţi lucrează (şi ea) mai mult partea nostalgică.
Din punctul de vedere al funcţionalităţii, e perfectă, da, dar Mario nu este o strategie pe ture, este un platformer în care accentul se pune din ce în ce mai mult pe aventură, iar după părerea mea, subliniată şi de creaţiile geniale ale fanilor, precum cea de mai sus, o grafică retro nu mai este suficientă.
O muzică asemănătoare cu cea pe care o tot auzim de 20 de ani încoace, la fel. O poveste de toată jena în care prinţesa este răpită pentru a o mia oară, la fel.







când de fapt există soluţii mult mai simple perfect logice în realitate, dar imposibile în joc - sau invers: „de unde să-mi imaginez că este posibil" - când acţiunea pare de domeniul fantasticului sau a la Chuck Norris. Bineînţeles, nu mă refer aici la un univers fantasy, unde vrăjile ar fi acceptate fără nicio problemă, vorbesc mai repede de o anumită inconsecvenţă în ce înseamnă cauză şi efect în jocurile actuale. De exemplu, vraja x distruge tot în calea ei, dar nu şi uşile şi cuferele amărâte de lemn.

La bine şi la rău - acum şi-n jocuri

Se pare că NSMB are însă reguli de joc destul de simple pentru a nu îndepărta, iar grafica şi personajele sunt atât de apropiate de cele ale unui desen animat încât nu lasă mintea să pună întrebări de genul „dar de ce se întâmplă aşa", „cine sunt ăştia", „de ce nu poţi să faci aia sau aia" etc.

Bineînţeles că pentru mine, imediat ce consoarta a păşit în această lume, toată experienţa de joc s-a schimbat. Iniţial a fost nesigură şi tot ce dorea să facă era să meargă în spatele meu, în timp ce eu eliberam terenul de happy-monstruleţi, pe care, logic, i-am mai şi ratat, iar ea a trebuit să-i sară doar pentru a realiza: „pot să nu omor pe nimeni?". Câteva secunde mai încolo, a descoperit salopeta-elicopter, care te lasă prin simpla smucire a Remote-ului să zbori, de fapt să sari controlat pe distanţe foarte mari: „aaa... păi, îmi place să zbor", zis şi făcut, şi a început să culeagă bănuţii din partea superioară a ecranului în timp ce eu mă luptam în continuare cu fluffy-monştruleţii de la sol, plantele carnivore şi broaştele ţestoase. Câteva secunde mai târziu, Yoshi îşi face şi el apariţia, un dino-căluţ care poate fi călărit şi mănâncă orice, de la mere la parteneri (pe care-i scuipă apoi, dar aproape niciodată unde trebuie). „Aaa... păi, lasă-mă pe mine să-i mănânc pe urâţii ăştia"... adică, să le sari în cap e de rău, dar să-i înghiţi cu totul este frumos? ... cine sunt eu să o contrazic. În 20 de minute, orizonturile păreau nelimitate. M-am simţit mândru de ce am, prinţ, pentru că o protejam, jenat, când se panica, supărat, când murea, bucuros de descoperirile ei copilăreşti şi aşa mai departe. Lucruri care par mărunte, dar care contează atât de mult în tabloul mare. Sentimente care pot fi extrapolate şi schimbate în funcţie de mediu şi agenţi: un tată cu copilul lui, doi fraţi, trei etc. şi singurul motiv pentru care jocul o să se cumpere şi o să se tot cumpere.







Mare păcat că devine prea greu prea curând şi cam îndepărtează. Soţia a mai revenit după lumea unu pe porţiunile mai uşoare sau interesante (pot intra în joc în orice moment până la patru oameni), dar, per total, a preferat până la urmă doar să privească.



La o bere - la bine şi la rău

Când prietenii au venit în vizită, cooperativul a câştigat cu totul alte valenţe, ecranul s-a umplut de acţiune şi imediat a început o cursă continuă după power-up-uri, bănuţi şi dino-căluţi. Printre râsete, junk food şi bere, am mâncat cu fulgi două din cele opt lumi ale jocului. Şi-am fi continuat până la sfârşit dacă dificultatea din ce în ce mai mare nu ne-ar fi dezumflat.

Jocul a fost reluat bineînţeles şi am învăţat cu adevărat ce înseamnă un cooperativ bine făcut, am început să ne aşteptăm, să ne ajutăm, să comunicăm, să folosim strategii şi aşa mai departe. Cu totul alt joc ni s-a dezvăluit, dar nu unul neapărat mai bun. De fapt, incredibil, dar această dificultate crescută îi scade, pentru mine, câte un punct jocului de la Gameplay, Multiplayer şi Impresie.

■ ncv



alternativa



BRAID

Braid este, printre altele, un omagiu adus lui Mario, jocul fără de care nu ar fi existat. Tim – personajul principal din Braid – este un Mario ajuns la maturitate care a lăsat în urmă monştrii pufoşi ai copilăriei şi încearcă acum să nu-şi piardă minţile în faldurile timpului. Dacă sunteţi prea mari (?!) pentru a mai juca Mario, dar aveţi chef de un platformer pe cinste, Braid este soluţia perfectă.

**LEVEL IUNIE 2009*

BUNE:
- Mario
- lucrătura psihologică
- modul cooperativ în doi
- în trei
- în patru

RELE:
- povestea prea simplistă
- dificultatea (incredibil)
- 4 Remote-uri pentru maxim de combinaţii

CONCLUZIE:



Noul Mario este cadoul făcut de Nintendo ultraşilor lor. Un joc cu o dificultate sporită şi un cooperativ demenţial. O plăcere pentru oricine l-a jucat când era mic şi un exemplu de profesionalism în level design.

8,1

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	06
IMPRESIE	09



Gen Nintendo EAD **Producător** Nintendo **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.mariobroswii.com

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

PC X360

VENETICA

Scarlett O'Hara(kiri)



În perioada asta, devine dificil să vorbeşti despre alte RPG-uri decât Mass Effect 2 sau Dragon Age şi să mai şi atragi atenţia cititorilor. Dar, chiar şi aşa, dacă există alternative, ne simţim datori să le luăm la trântă, să vedem ce le poate scăfârlia şi să vi le servim pe tavă, în paginile revistei. Cam asta mi-a picat în sarcină cu un action RPG produs de Deck 13, vinovaţi în prealabil pentru jocuri adventure, precum Jack Keane sau Ankh – două titluri simpatice, dar nu tocmai de primă clasă. Venetica este prima lor tentativă în lumea RPG-urilor, influenţată pe alocuri de experienţa producătorilor într-ale genului adventure şi, cel mai probabil de RPG-urile preferate pe la nemţi.

Pe scurt, senzuala protagonistă, care-şi ducea viaţa de viitoare gospodină alături de iubitul ei cavaler, într-un sătuc liniştit, îşi vede planurile date peste cap de un atac nemilos, soldat cu moartea logodnicului, dar şi... a ei. Trezindu-se nevătămată a doua zi, ajunge să afle că bătrânica miloasă de care-a fost crescută o protejase în tot acest timp de un secret întunecat: ea, Scarlett, este, de fapt, fiica Morţii. De ce atacul? Aici intervine ideea năstruşnică a producătorilor. În lumea Venetica, Moartea nu este nu ştiu ce fenomen sau entitate, ci un biet om (ok, un om bazat), desemnat de un consiliu, care trebuie să ducă la bun sfârşit ingratele îndatoriri de reglare a populaţiei şi, să zicem, karmice. Ghinionul a făcut ca, la numirea viitoarei Morţi, consiliul să aleagă un necromant nebun, pus pe şotii ca distrugerea totală a existenţei aşa cum era ştiută până la acel moment şi foarte pornit împotriva actualului mesager al Morţii şi implicit a tuturor neamurilor acestuia. Inclusiv Scarlett, fiică-sa. În timpul morţii clinice, tinerica are o discuţie cu tatăl ei, care-i explică necesitatea de a procura o armă specială, Moonblade, şi de a porni apoi într-o călătorie spre Veneţia, unde zac toate maţele narative ce trebuie rearanjate în căutarea unui final gen „And so it was that Death and his daughter, Scarlett, took lives happily ever after". Până acum, poate părea banal, kitschos, dar vă asigur că premisa devine din ce în ce mai lipicioasă, pe măsură ce se derulează povestea, care o va purta pe Scarlett în propria-i călătorie iniţiatică de realizare a adevăratului ei potenţial, în care va deveni o luptătoare de temut şi va ajuta numeroase suflete pe lângă questul principal, de a asista Consiliul şi pe tatăl ei în „concedierea" candidatului buclucaş.

Domnişoara Moarte în acţiune

După cum v-am avertizat, Venetica nu-i un RPG hardcore, ci mai mult un action RPG. Şi chiar dacă veţi explora nişte locuri foarte frumoase (în principiu, sătucul şi împrejurimile, apoi tot ceea ce este pe drum spre Veneţia şi, evident, celebrul oraş), libertatea de mişcare este îngrădită de simplul fapt că jocul este condus de poveste. Dar nu prea ai vreme să te plângi de asta, fiindcă atât peisajele, cât şi NPC-urile şi inamicii se bucură de binecuvântarea varietăţii şi de o realizare frumoasă. Este chiar unul dintre puţinele jocuri în care nu prea ajungi să te plângi că ar avea elemente de umplutură. Cel mai mult timp ţi-l petreci alergând de colo-colo, caftindu-te şi vorbind cu personaje întru luare şi rezolvare de misiuni. Este admirabil cum joculetele, construit pe Ogre 3D, un motor de joc freeware, a ajuns să arate binişor. Ce-i drept, prima impresie poate fi una proastă, mai ales tehnic vorbind, de grafică din 2005-6, fiindcă finisajele şi detaliile nu sunt la nivelul unor titluri „AAA". Dar stilul de desen animat, cu trăsături expresive şi uşor exagerate ale personajelor, obiectelor şi mediului se îmbină armonios şi coerent cu pasiunea depusă în modelarea clădirilor (Veneţia celor de la Deck 13 e bestială şi oarecum la scară), iar în timp ajungi să-l îndrăgeşti. Vă sfătuiesc să dezactivaţi însă Full Screen Effects, fiindcă Deck 13 au abuzat îngrozitor şi ridicol de bloom Iar jocul arată foarte bine şi fără funcţia asta, cu bonus că se mişcă mult mai fluent pe sisteme modeste. Mda, şi mai există un muod pentru tixturi pi niet, însă individul n-a făcut decât să aplice Unsharp Mask pe ele, care mai mult înţeapă ochii decât ajută, aşa că nu prea merită să vă spoiţi banda cu acei (mulţi) giga.



Gothic cu muieri?



Eu stau în ăla verde din colţ



En garde, retard!

Dincolo de nefiinţă şi înapoi

Ca feeling şi luptă, Venetica aduce mult a Gothic şi parţial a Witcher. Iar lupta este foarte bine gândită. Practic, accentul cade exclusiv pe meleu, însă poţi opta oricând între un clickfest cretin (şi eficient unde-s inamici puţini şi slabi) şi o coregrafie complexă de combo-uri, puteri speciale şi mişcări evazive. Asemănător cu Witcher, lama armei luceşte atunci când trebuie să dai clic pentru a continua eficient un combo ce-ţi permite să treci prin garda adversarilor. Însă, similar cu Gothic, este esenţial să nu ajungi înconjurat de adversari şi să-ţi calculezi mereu bine poziţionarea, asta dacă nu vrei să dai colţu' urgent. Partea bună: AI-ul face o treabă decentă din lucrul în echipă şi te ţine mereu în şah, aşa că lupta este greuţă şi rămâne provocatoare chiar şi pe cel mai uşor nivel de dificultate. Pe celelalte, devine vital să foloseşti eficient mişcările evazive şi înlănţuirea de mişcări cu clicuri bine ritmate. Dar mai contează şi armele. Puţine la număr faţă de alte aRPG-uri şi exclusiv melee, acestea compensează cantitatea prin identitate, calitate şi prin factorul distracţie. Bunăoară, în faţa unor statui ambulante, n-ai şanse cu vreo sabie, ci trebuie să apelezi la un ditamai ciocanul (l-am preferat mult timp), bun şi la distrus dintr-o lovitură uşi de lemn. Inamicii nervoşi pot fi ţinuţi la distanţă cu lancea, a cărei folosire implică un stil defensiv, diferit ca abordare de obişnuitele spade. Apoi, mai este Moonblade, o spadă magică, singura care poate fi folosită în confruntările cu fiinţe demonice şi pe Lumea de Dincolo. Chestie care devine interesantă şi în cazul boşilor, fiindcă, după o păruială pe cinste în lumea *reală*, trebuie să te confrunţi cu forma lor adevărată pe celălalt tărâm. Şi cafturile cu ei sunt greuţe, însă pot deveni la un moment dat de-a dreptul frustrante prin durată, încât te bucuri mai degrabă că poţi continua povestea decât de faptul în sine că i-ai dovedit. Parţial, poate, fiindcă lipsesc acele sclipiri de geniu care să condimenteze cu elemente inedite, de puzzle, luptele cu inamicii supremi şi nici răsplata pentru victorie nu aduce parcă destulă satisfacţie. Am remarcat şi o categorie deosebit de enervantă de zburătoare, un fel de lilieci supradimensionaţi intitulaţi sugestiv „beast", pe care de cele mai multe ori n-ai cum să-i răneşti decât dacă-ţi sincronizezi perfect lovitura cu atacul lor. Nu că ar fi ei cine ştie ce pericol, dar îţi ia prea mult timp şi e tare enervant să-i hăcui. Aici se simte lipsa acută a proiectilelor.



Unde-i trollu'?



Forma adevărată a boss-ului: scrumbie

Role playing... mai anemic

Progresul se concretizează prin acumularea obişnuită de experienţă şi implicit de puncte pe care le poţi investi în cele patru atribute de bază (clasice, n-are rost să explicităm) respectiv puncte de talent, cu ajutorul cărora investeşti în abilităţile de luptă şi în cele... ahem, spirituale (cam toate legate de moarte, într-un fel sau altul), unele pasive, altele active, multe la număr, variate şi interesante. Având mereu acces la lumea celor morţi, capeţi ajutor şi noi abilităţi de la cunoscuţi care au dat colţul, mai ales după ce dobândeşti puterea de a-i vedea şi ulterior de a vorbi cu ei. Ba chiar îţi poţi pregăti propriile poţiuni, de la un punct încolo.

Interesant este că oamenii nu se prea sinchisesc dacă apuci să dai buzna prin casele lor, în schimb, dacă te observă cumva, vor şti pe cine să dea vina dacă le dispar din lucruri şi te alegi cu reputaţia pătată. Vorba vine,

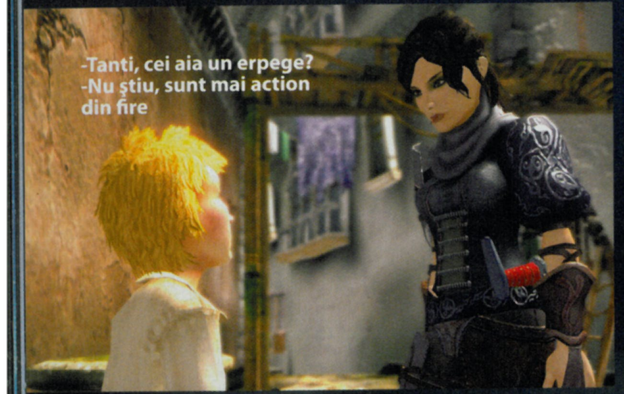


Înfrângerea Regelui (d)Rac



Cea mai cool moarte evah ->

fiindcă deşi reputaţia îţi scade, până nu atinge un prag critic, cel de la care ai furat te va saluta politicos. Chestia mai evoluează prin alegerea uneia dintre cele trei facţiuni veneţiene pentru care să lucrezi, însă nu devine o ecuaţie excesiv de complexă niciodată. Oricum, în niciun caz ceva nemaivăzut. Nici abilităţi legate de dialoguri nu prea există, iar alegerea variantelor „bune, rele sau co-



-Tanti, cei aia un erpege?
-Nu ştiu, sunt mai action din fire

recte" ţine exclusiv de varianta pe care dai clic, exact ca într-un adventure. Minigame-ul de spart lacăte vine direct din Gothic 1, cel puţin în esenţă. Acolo trebuia să dibui combinaţia cuferelor (cu încercări şi rateuri, dar şi lockpick-uri rupte frecvent), iar factorul memorie apărea în cazul recipientelor greu de spart, unde şirul era destul de lung, mai ales dacă nu erai antrenat. Aici, totul se rezumă la memorarea secvenţei de patru culori, indicată de stafiile a doi amici şi reproducerea ei. E distractiv o vreme, dar, în timp, ca mai orice minijoc, devine o formalitate peste care ai prefera să treci cu un skillcheck. Aşa că mare brânză de role playing complex n-o să aflaţi în jocul celor Deck 13, dar asta nu-i ceva neapărat rău.

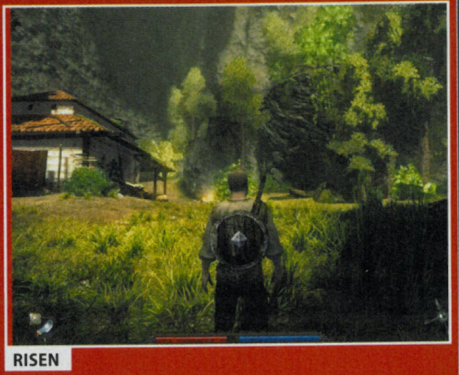
Strâng laţul...

...şi-l vâr în desagă, fiindcă n-am de ce să spânzur frumuseţe de Action RPG (sau hack'n'slash, dacă vreţi) nemţesc. Chiar dacă în primă fază pare o pocnitoare şi-ţi vine să-l ştergi. E genul de piatră preţioasă nefinisată, sau, mă rog, finisată nespectaculos, care însă te prinde în timp, dacă ai răbdare să treci peste primele ore de joc fără să înjuri şi-i oferindu-i şansă reală. Nu va sparge gura târgului la mai niciun capitol, dar trebuie să recunosc că, dincolo de stângăcii şi chestii de ordin tehnic, Venetica aduce un amestec foarte echilibrat şi atrăgător al elementelor preluate de la „clasici", cu unele inovaţii şi toată treaba se aşterne bine în decorul superb (artistic vorbind) al Veneţiei + dependinţele şi se derulează frumos, odată cu povestea surprinzător de bine gândită comparativ cu ceea ce pare iniţial. Numa' hardware s-aveţi de el, fiindcă probabil producătorii au înţeles prin „optimizare" că tebuie să meargă perfect doar pe un calc din opt. Sincer, după Mass Effect 2 pe care l-am dezinstalat la sfert cu tot production value-ul lui cu tot, jocul ăsta vine precum o fasole cu cârnat şi murături după un exces de peşticiuni împuţite (a se citi „caviar"). Adică, numa'bine!

■ **Caleb**



alternativa



RISEN

Faci ce faci şi, când vine vorba de un RPG îmbinat oarecum cu un joc de acţiune la persoana a treia, tot la Piranha Bytes ajungi. Şi cum Risen este cel mai recent Gothic disponibil, recomandarea mea se opreşte la el. La fel de bine ar merge şi-un Witcher. Sfatul cel mai bun este să le butonaţi pe ambele, împreună cu Venetica.

**LEVEL DECEMBRIE 2009*

BUNE:
- stil grafic frumos, proaspăt şi personaje reuşite
- lupta, destul de inteligentă şi arme bine diferenţiate
- poveste drăguţă, care te prinde pe parcurs
- multe ore de joc, fără chestii de umplutură, puzzle-uri

RELE:
- grafică urâţică, tehnic vorbind
- „optimizarea" te lasă perplex
- o droaie de bug-uri (nimic care să blocheze joaca, totuşi)
- alegeri interesante, consecinţe minore
- puzzle-uri foarte uşoare
- doar arme petnru meleu

CONCLUZIE:



Un prim Action RPG lăudabil pentru Deck13. Povestea, personajele, stilul grafic şi lupta sunt reuşite, fără umpluturi, decorul e uneori superb, apar şi concepte originale, dar aduce multicele bug-uri şi suferă de o carenţă de lustru şi o grafică tehnic depăşită, care-i va goni pe mulţi. Cu toate astea, nu fiţi fraieri: Venetica este distractiv, cu personalitate, dar un joc de care te îndrăgosteşti abia din mers.

8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen Action RPG **Producător** Deck13 Interactive **Distribuitor** DTP Entertainment
ON-LINE www.venetica-game.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** P IV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM (1,5 GB Windows Vista / 7) **Accelerare 3D** GeForce 7600 GT / Radeon X1600 Pro 256 MB

DIVINITY II EGO DRACONIS



Eu, Gvştervl!

Ţin minte că pe vremuri, am păcătuit preţ de vreo câteva zile cu Divine Divinity. Şi nu mi-a părut rău, chiar dacă am am. Era un action-RPG drăguţel, arăta bine şi avea un feeling aparte. Nu i-am clădit altar, nu e unul dintre titlurile de referinţă, dar merită să mai fie pomenit din când în când, să nu cadă în uitare. Ca de exemplu acum, când sunt în faţa sequel-ului, Divinity 2: Ego Draconis, un RPG tinerel cu o samă de apucături de om bătrân, printre care se numără şi durata măricică de joc, aparent un no-no într-o industrie dominată de campanii single de 7-8 ore.

Eco-dragonul

Aşadar, Divinity 2 e un action RPG măricel, în vâna lui Divine Divinity, în care joci rolul unui Dragon Slayer, viitor Dragon Knight (adică exact obiectul muncii unui Dragon Slayer). La capitolul „dezvoltarea personajului", componentă vitală a unui action-RPG respectabil, Divinity 2 ne propune un sistem neîngrădit de clasicele şi omiprezentele clase. Deşi la început, când părăseşti zona de antrenament, eşti obligat să-ţi alegi o clasă, această alegere se materializează doar într-un punct de skill din arborele ataşat profesiei respective, pentru că în rest eşti liber să aloci puncte de skill unde te taie capul. Quest-urile, sunt multe la număr, şi chiar miştocuţe pentru un action-RPG (există un skill Mind Reading, vă recomand să-l folosiţi de câteva ori). Se observă cu ochiul liber că ele sunt principala sursă de experienţă şi o metodă eficientă (eficientă în teorie) de a elimina grinding-ul. Spun în teorie, deoarece, cu toate spoiala, Divinity 2 rămâne totuşi un action-RPG în care click-ul înverşunat e cea mai sigură cale spre gloria eternă.

O altă găselniţă foarte interesantă (tot în teorie) e abilitatea eroului (n-o primiţi chiar la început, deci nu salivaţi încă) de a se metamorfoza în ditamai şopârla scuipătoare de flăcări. Din nefericire, când te hotărăşti să iei calea aerului, creaturile terestre dispar ca prin farmec şi sunt înlocuite de legiunile neprietenoase ale văzduhului, chestiune care m-a deranjat. Deoarece, răzbunător din fire cum sunt, mi-ar fi plăcut nespus să rumenesc puţin din aer mobul de nivel mare care m-a căsăpit cu zece minute în urmă. Eh, măcar zborul e lin şi dogfight-ul (na, dragonfight în jargon fantasy) dulce...

Nu prea divin

Cu toată binăvoinţa de care am fost în stare (din respect pentru fratele său mai bătrân), nu totul miroase a trandafiri şi levănţică în Divinity 2. am experimentat o serie d eprobleme cu performanţa şi nu ştiu exact de ce, jocul n-arată chiar atât de bine, iar eu n-am o râşniţă. Controlul nu e foarte inspirat, începutul e lent, mai ales când ştii exact ce fel de lighioană ai în faţă (hint: action RPG) şi te aştepţi să intri în pâine încă din primele 5 minute. Nu se întâmplă nimic foarte interesant nici măcar în primele două sau trei ore. Problema se rezolvă ceva mai încolo, dar nu m-ar mira ca unii dintre voi să renunţe înainte de a gusta din plăcerile oferite de Divinity 2. Mai apoi vin bug-urile. Claie peste grămadă, ca inventarul din Divine Divinity. Este foarte posibil ca ultimele două patch-uri apărute (destul de mărişoare, de altfel) să fi reparat unele dintre problemele mai grave, dar n-am de unde şti exact ce şi cum, deoarece versiunea jucată de mine nu acceptă patch-uri. Din diverse motive, printre care lipsa lui Divinity 2 de pe piaţa română, un publisher care mi-a ignorat în mod sistematic cererile de ajutor şi refuzul meu de a scoate două milioane din buzunar pentru un joc care, la acel moment, putea sau nu să merite. În fine, nu şi-i prea merită nici acum. Deci, aici sunteţi pe cont propriu. Jocul, în varianta lui fără patch-uri, merită ceva atenţie, dar în mod sigur nu merită 50 de euro, câd văd că e la modă să ceri pe un joc nou în zilele noastre. Eu v-aş recomanda, totuşi, să aşteptaţi o reducere, cu toate că are farmecul lui, Divinity 2 nu e ceea ce aş numi un must-have. Şi n-o să râdă nimeni de voi dacă îl butonaţi ceva mai târziu decât restul lumii, deşi eu vă suspectez că l-aţi jucat înaintea mea, pişicherilor!

■ **cioLAN**





alternativa



TWO WORLDS

L-am oferit full acum ceva timp, deci aveţi ocazia să exploraţi o lume imensă într-un action-RPG din aceeaşi clasă cu Divinity 2.

BUNE:
- quest-uri
- suprafaţă maare de joc
- dragonul

RELE:
- bug-uri
- control

CONCLUZIE:



Divinity 2 merită ceva atenţie, incontestabil, dar în mod sigur nu merită 50 de euro, cât văd că e la modă să ceri pe un joc nou în zilele noastre.

7,2

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen Action-RPG **Producător** Larian **Distribuitor** dtp entertainment
Ofertant www.steampowered.com **ON-LINE** www.divinity2.com

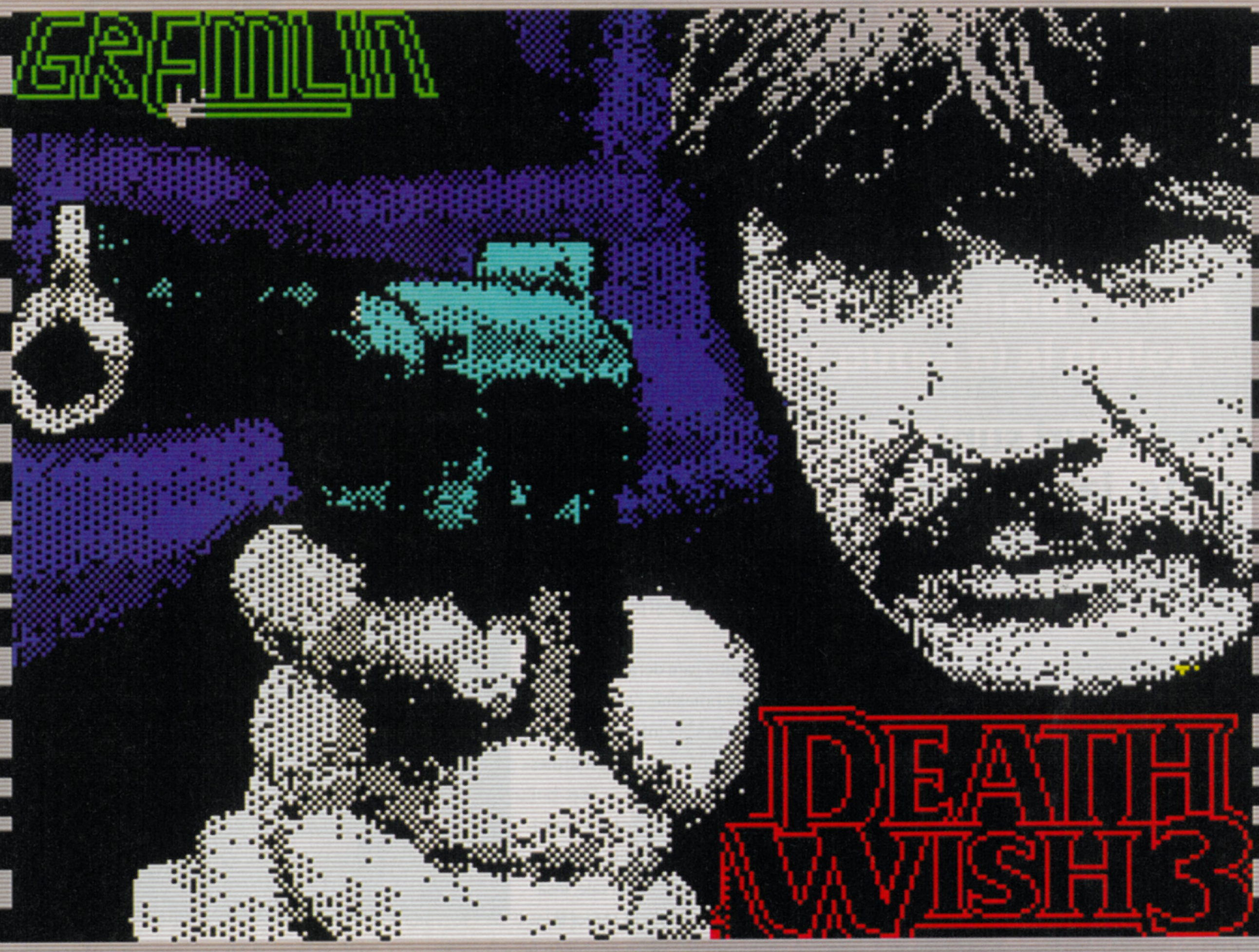
CERINŢE MINIME: **Procesor** P4 2,4 GHz **Memorie** 1GB RAM
Accelerare 3D GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro



Program: E L I T E

In vremurile de trista amintire, pe cand "R Tape loading error, 0:1", pana de curent si casetofonul rusesc cu cap reglabil erau cei mai inversunati dusmani ai omului, doi programatori "de dormitor", David Braben si Ian Bell, reusisera sa inghesuie Universul in cei 16K ai unui BBC Micro. A urmat si o versiune pentru Spectrum si aproape un an de plimbari prin galaxia plina ochi de pirati si afaceristi suspecti. Minunat. Absolut toate simulatoarele de hoinareala spatiala, cu sau fara negustorie intergalactica, platesc tribut batranului Elite. Cu toate acestea, nici macar unul n-a reusit sa redea maretia si vastitatea spatiului si neasemuita placere a negotului interplanetar precum a facut-o batranul Elite. Spre rusinea mea, l-am parasit ca ultima lepra pentru Frontier (Elite II), ruda sa mai tanara si mai chipesa despre care vom discuta intr-un numar viitor.

OK, 0:1



Program: DEATHWISH

CHARLES BRONSON had a GUN
Eeee Iii Eeee Iiii Ooo
And with his GUN he killed some SCUM
Eeee Iii Eeee Iiii Ooo

In timp ce Chuck Norris curata Vietnamul de comunisti si Vin Diesel isi curata colegii de sandwitch-uri si guma de mestecat, gunoaiele umane invadau strazile Patriei Muma. Singurul Barbat Adevarat si Patriot ramas in tara, unicul si adevaratul Charles Bronson, lua legea intr-o mana si agheul (pistol / shotgun / mitraliera) in cealalta si pornea la curatat strazile de gunoaie. Ajutat, bineinteles, de un pusti care tocmai vazuse Death Wish 3 la "vidio" si era foarte curios cum nevoia au reusit niste muritori de rand sa inghesuie cele 48 de kile de testosteron ale supraomului Charles in doar 48 de kilo. Surprinzator, le-a mai ramas loc pentru ceva muzikie si pentru un loading screen meserias cu mecla lui Charlie si un puscoci care l-ar fi cocosat pana si pe Clint Eastwood. Rezultatul? Un side scroller demetial si violent (agheul transforma raufacatorii urbani in gramajoare amorfe de pixeli care mi-ar fi scos parintii din minti daca ar fi stiut ce reprezinta) care, alaturi de Renegade, mi-a mancat cateva luni bune din copilaria si asa prea scurta.A+

QUAKE LIVE

În viață, cele mai bune lucruri sunt gratuite, iar Quake Live este unul dintre ele...

Quake Live este relativ nou, dar se bazează aproape în întregime pe un joc extrem de vechi – Quake III. Drept urmare, obişnuiţii arenelor din Quake III nu vor simţi schimbări majore faţă de original, dar ăsta nu este un lucru rău pentru un shooter old-school care, alături de Unreal Tournament, a ajutat la definirea pac-pacului în multiplayer. Totul se rezuma la spulberarea fulgerătoare a adversarilor, zburdând de colo-colo într-o goană nebună după fragg-uri, obţinute cu arme demenţiale precum lansatoare de rachete, ba chiar şi de fulgere, puşti cu plasmă şi multe alte asemenea drăcovenii.

În Quake Live ritmul este la fel de alert, atât de alert încât după o sesiune de Battlefield 2, de exemplu, ai nevoie de ceva timp de acomodare, însă nimic nu se compară apoi cu plăcerea bolnavă de a trage ca un dement în stânga şi-n dreapta, în timp adversarii ţopăie de nebuni pe lângă tine precum iepurii pe prafuri. Meciurile durează destul de puţin, tocmai datorită rapidităţii cu care se derulează acţiunea, nedepăşind uneori mai mult de cinci minute. În plus, intrarea într-o nouă arenă este imediată.



Din punct de vedere vizual, Quake Live nu atinge standardele jocurilor actuale, însă modul în care a fost transformat jocul original într-unul ce are la bază browser-ul cu care navighezi în viaţa de zi cu zi, este cu adevărat remarcabil. Înregistrarea pe site nu îţi ia prea mult timp, clientul este mic, deci poate fi descărcat într-un timp scurt, iar timpii de încărcare sunt extrem de mici. Tranziţia de la browser la engine-ul propriuzis se face pe nesimţite, iar datorită faptului că foloseşte un engine vechi îl face lesne de jucat chiar şi pe un laptop fără pretenţii.

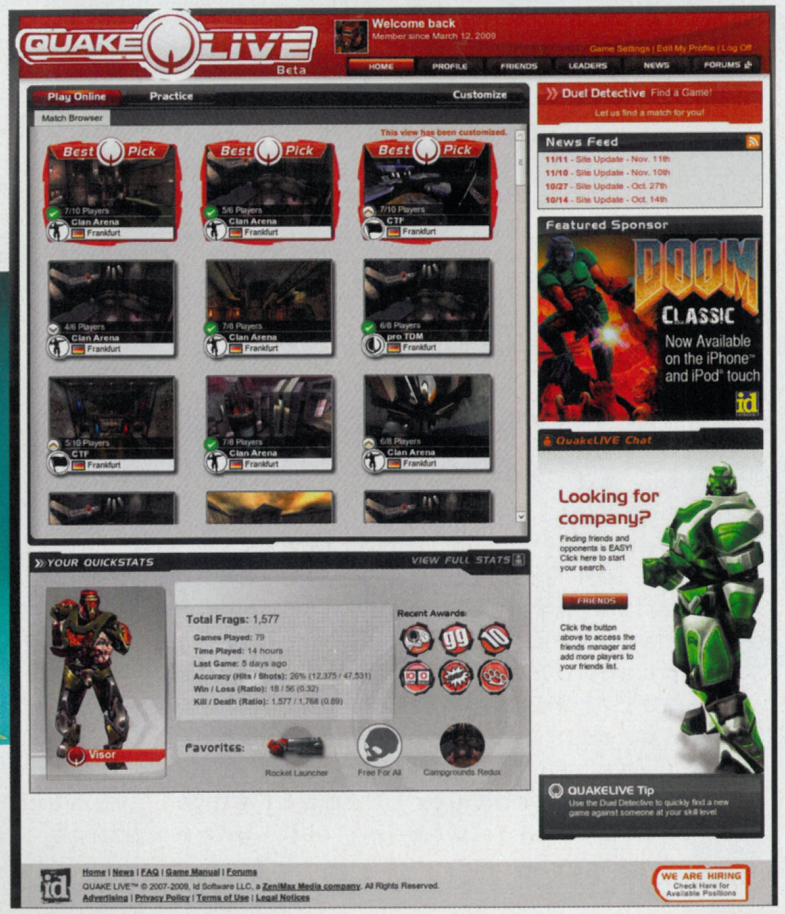


Singura bubă care deranjează este sistemul de matchmaking, care de prea puţine ori reuşeşte să te introducă într-o arenă cu oponenţi pe măsura ta, mai ales dacă eşti începător.
Ce-i drept, există un tutorial care îi permite jocului să-ţi testeze abilităţile şi să dea un calificativ pe baza prestaţiei tale, însă nu reuşeşte să pună verdictul corect în practică, drept pentru care m-am trezit de prea multe ori luptând împotriva unor superoameni. Astfel de experienţe pot fi frustrante.

Quake Live vine, însă, cu o serie de noutăţi, precum achievement-uri sau posibilitatea de a-ţi face prieteni permanenţi de cafteală. Însă mai important este că jocul e gratuit, având nevoie doar de o conexiune stabilă la internet pentru a-l putea juca. În plus, este suprinzător de uşor de jucat şi foarte distractiv pentru un joc care, la drept vorbind, a împlinit de mult 10 ani. Încercaţi-l, vă garantez că nu veţi regreta.

■ KiMO

WEB: QUAKELIVE.COM



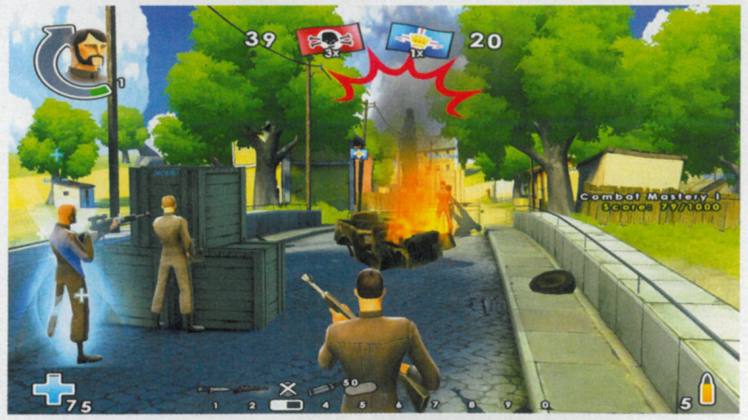


... iar Battlefield Heroes (ar putea fi) al doilea

Ca şi Quake Live, Battlefield Heroes este un shooter browser-based, dar nu este prea alert şi îl putem juca dintr-o perspectivă diferită – doar la persoana a treia. Creat de DICE, studioul responsabil pentru jocurile din seria Battlefield pentru PC, iar de curând şi pentru console, Battlefield Heroes nu este, totuşi, complet gratuit, microtranzacţiile fiind cele care îl ţin în viaţă. Prin urmare, scopul pachetului de bază este de a te ademeni să cumperi o noi upgrade-uri şi costume pentru personajul tău, utilizând aşa-zisele Battlefunds, moneda de schimb din joc. La rândul lor, acestea pot fi achiziţionate contra-cost prin PayPal, fiind acceptate majoritatea cărţilor de credit existente la ora actuală pe piaţă.

În primă fază trebuie să-ţi creezi un personaj reprezentativ, pe care îl vei folosi de-a lungul tuturor bătăliilor pe care le vei purta în timp, cu posibilitatea de a-i modifica înfăţişarea numai până la un anumit nivel. Obligatoriu, trebuie să alegerea şi facţiunea căreia i te vei alătura („Aliaţii" sau „Axa"), abilităţile noi şi arsenalul îmbunătăţit venind mai târziu, în funcţie de numărul de puncte de experienţă achiziţionat pe parcurs. Care puncte sunt oferite numai după îndeplinirea unor obiective, cum ar fi capturări de steaguri, diverse pagube create echipei adverse, vindecărea şi repararea unităţilor din propria echipă. Nu este neapărat necesar să te zbaţi pentru a ucide cât mai mulţi adversari, ci este suficient să-ţi ajuţi echipa în mod eficient, iar îndeplinirea unor obiective secundare, cum ar fi uciderea unui anumit număr de adversari cu o anumită armă) te poate răsplăti cu Puncte de Valoare, ce pot fi utilizate pentru a cumpăra arme şi skin-uri. Acestea au însă „meritul" de a dispărea după o săptămână sau o lună, sunt dificil de obţinut şi destul de puţine.
Ar mai fi Punctele de Eroism, ce sunt oferite cu fiecare avansare în nivel, însă acestea deblochează accesul doar la addon-uri minore.





Există trei clase de personaje, adaptate unor stiluri specifice de joc – soldat, mitralior şi commando, toate foarte bine balansate. Fiecare jucător poate transporta două arme principale, exploziv, bandaje şi abilităţi specifice clasei din care face parte. Mai avem la dispoziţie tancuri, jeep-uri şi avioane de vânătoare, dar nu este deloc uşor să stăpâneşti o zburătoare. Recompensele, însă, sunt pe măsură.



Un alt aspect interesant al jocului este reprezentat de grafică, ce pare desprinsă din desenele animate, asemănarea cu Team Fortress 2 fiind cît se poate de evidentă. Din nefericire, munca în echipă este aproape inexistenă, dar este la fel de uşor de jucat ca şi Quake Live şi nu te obligă să cumperi addon-uri. Meciurile sunt distractive, gameplay-ul fluid, iar ocazia de a pune în aplicare strategii la scară mare poate apărea oricând. În plus, meciuri în care să-ţi faci loc se găsesc întotdeuna, iar tranziţia între ele este lină.

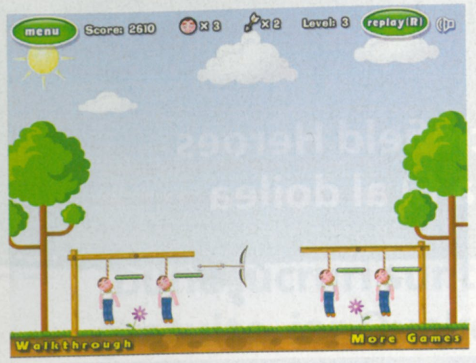
■ KiMO

WEB: BATTLEFIELDHEROES.COM

Gibbets

Și Wilhelm Tell a tras în măr. În mărul lui Adam

http://www.gameshot.org/?id=4126



Îmi plac jocurile cu arcuri și săgeți. Să fie moștenirea mongolă, să fie dulceața sunetului de agonie scos de victimă, să fie pur și simplu educația complet greșită primită pe vremea partidului (în ora de citire fiind programată o poezie cu tovarășu', iar eu citeam liniștit Robin Hood), habar n-am.

Știu că-mi place și pace bună. Dubioșenia de azi mi-a atras atenția atât prin urletele delicioase, cât, mai ales, prin faptul că pune mintea la contribuție. Puțin câte puțin, până când ajungi să-ți storci creierii ca pe burete și să te întrebi serios dacă n-ar trebui să apelezi la NASA pentru traiectoria corectă. Ai un număr variabil de condamnați, un număr de săgeți și un scop: tragi în funie, scapă spânzuratul.

Fiind un tip eminamente omenos, prima dată i-am tras în genunchi. Apoi în cap. Am admirat cum se colorează bara de viață într-un roșu superb și în final l-am făcut scăpat. Vă recomand o atitudine similară – omul atârnă în ștreang și viața i se duce oricum. Mai bine îți reglezi tirul pe el decât să stai un an și-o vară până te decizi cum tragi. În plus, vei stârni admirația tuturor iubitorilor de animale: ce drăguț, a salvat un arici!

Coaster Maker

Pentru micul arhitect sadic

http://www.bored.com/game/play/93/Coaster_Maker.html

De la Magic Pen încoace (sau poate chiar înaintea lui), lumea s-a prins că joacele de gen sunt fun. Prin urmare, au explodat prin fiecare colțișor de net, care mai bune, care mai proaste, după firea și mintea producătorului.

Coaster Maker m-a convins să-l testez din motive cu totul neprincipiale: mai am mici nostalgii cu Rollercoaster Tycoon (primul review scris de subsemnatul în LEVEL, dacă nu mă-nșel), grafica era mișto și omuleții țipau frumos când îi aruncam în gol, Ba chiar am avut o mică reverie în care pasagerii pixelați erau vecinii mei minimaliști care știu să asculte muzică doar la maximum.

În fine, n-are rost să întind prea mult povestea. Ai un creion fermecat, ai niște monezi de adunat, ai oameni de plimbat, ai diverse bucăți ajutătoare. Totul e să-i duci pe plătitori din punctul A în punctul B în cel mai fain mod, fără să-i arunci în gol sau să-i împrăștii pe asfalt. Deși e mișto să faci un test de gen la fiecare început de nivel. În orice caz, recomand jocul. Stimulează imaginația și pune creierul la muncă, chestie lăudabilă mai ales dacă a fost expus la cretinisme americane gen Seinfeld.



Rescue Mission

Un polițist de grădiniță

http://www.gameshot.org/?id=246

Micuțul Will Turner părăsise grădinița încă din prima zi a grupei mari. Ura de moarte exercițiile complexe de matematică (capota lamentabil în fața unui fioros 1+3), detesta urecheala primită pentru răspunsul dat în timpul inspecției (1+2 înseamnă detergent la ofertă!) și îi era teamă să nu fie cumva supracalificat pentru poliție dacă ajunge în clasa I. Prin urmare, și-a luat laserul trifazos și s-a prezentat la prima secție întâlnită în cale. A semnat (cu degetul mare), și-a demonstrat calitățile de investigator (cu degetul arătător în nara dreaptă), a salutat demn civilii (cu degetul mijlociu) și a fost admis. Și trimis în misiune.

Prima revelație a micuțului a fost că viața e ca un joc. Un platformer, mai exact, dotat cu multe împușcături. Și multe arme, dar asta de la nivelul 3 încolo. În rest e simplu: țopăi de colo-colo, tragi în tot ce mișcă, te ferești de trasoare și dinamite, scoți prizonierii din cuști și, în general, te simți bine. Nu cere implicare emoțională, nu cere efort mental. E numai bun pentru momentele când vrei să chillezi fără să stai în frigider.

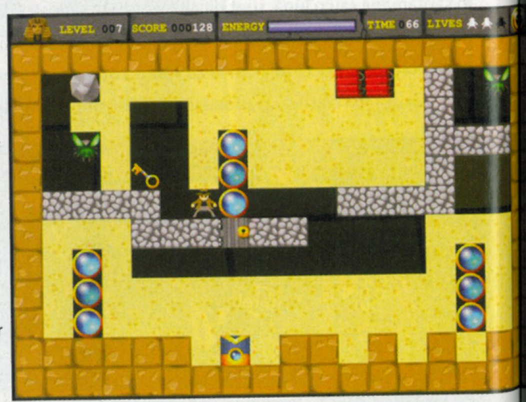


Crypt Raider

Hoțoman cu negre plete, vin' în criptă de mă fură!

http://www.miniclip.com/games/crypt-raider/ro/

Ca un bun misogin ce mă aflu, am apreciat seria Tomb Raider pentru modul nude, după care m-am întors la Indiana Jones and the Infernal Machine. Un pui de joc pe care l-aș vrea refăcut HD și cu niște controale decente. Îl puteți testa și așa, dar vă previn din start că s-ar putea să vă mâncați nervii cu lingura din cauza controlului arhaic. Dar uite că am divagat pe lângă subiect în loc să trec la chestiune.



Joculețul de față e cu piramide, e cu explorare, vrea gândire cu premeditare, era de așteptat să vină la pachet cu un pui de pixel care să arate lei-poleit a Indiana Jones. Inițial, povestea e simplă: iei bila albastră și o pui unde îi e locul, te-așezi deasupra și treci mai departe. Da' ce te faci când ai mai multe bile? Când drumul îl spargi doar cu dinamită? Când ai tot soiul de bâzdăgănii gata să te mănânce? Când simpla combinație de teste nu te ajută fără un plan deștept? Dragii Ripperului, asta vă lămuriți singuri. Eu doar vă arăt calea, capul de tastatură și pumnii în monitor fiind treaba voastră.

■ Jack the Ripper



NOKIA X6 16GB



În ultima perioadă, au fost destul de agitate apele pe piaţa device-urilor de tip smartphone. Foarte mulţi producători de terminale mobile au lansat o mulţime de modele, unele mai trăsnite ca altele, în care ecranele enorme şi sensibile la atingere sunt unele dintre principalele caracteristici. Nici cei de la Nokia nu au stat cu mâinile în sân şi cât de curând vor lansa pe piaţă acest nou model de smartphone. Noul Nokia X6 se laudă cu dotări excepţionale, iar pentru a simţi de departe din aroma acestora, producătorul a inclus şi în denumire cei 16 GB ce se referă la capacitatea memoriei interne de stocare. Printre cele mai interesante caracteristici amintim de procesorul ARM11 ce rulează la frecvenţa de 434 MHz, de ecranul TFT capabil să afişeze 16 milioane de culori, de senzorul de proximitate, accelerometru, de modulul Wi-Fi sau camera foto de 5 megapixeli, evident susţinută puternic de un sistem optic Carl Zeiss.

În ceea ce priveşte sistemul de operare, cei de la Nokia rămân fideli Symbian-ului care, în foarte scurt timp, va fi bombardat cu o sumedenie de aplicaţii, multe chiar gratuite, odată cu intrarea acestuia în minunata lume a open source-ului.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/ HSDPA 850/HSDPA 1900/HSDPA 2100
- Dimensiuni: 111x51x14 mm
- Greutate: 122 grame
- Ecran: TFT, touchscreen – 16 mil. culori, 360x640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), autofocus, Dual LED flash, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WMA, WAV, RA, AAC, M4A
- Video: WMV, RV, MP4, 3GP
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Instant Messanging
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS, OVI Maps
- TV-Out: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1300 mAh
- Stand-by: până 420 ore
- Talk time: maximum 8 ore 30 min
- Music Play: până la 35 ore

GESTURE CUBE



Încet, dar sigur, ajungem acolo unde acum câţiva ani doar visam. Tehnologia evoluează incredibil de rapid, iar acest lucru ne permite să realizăm lucruri dintre cele mai năstruşnice şi mai nebuneşti. În foarte scurt timp va fi lansat acest „cub" ce dispune pe toate cele 5 feţe de un fel de ecran LCD. Probabil că dacă nu ar fi fost şi acel suport de susţinere, s-ar fi folosit toate cele şase feţe ale acestui cub. Foarte interesant este faptul că este practic un mini PC capabil să îţi facă viaţa mult mai interesantă. Pentru a controla acest device, nici măcar nu e nevoie să-l atingi. O simplă trecere a mâinii peste sau pe lângă una din feţele cubului poate însemna o anumită comandă, în funcţie de aplicaţiile ce sunt deschise. De exemplu, dacă doreşti să asculţi muzică, din doar câteva mişcări poţi naviga prin playlist, căuta artistul sau chiar melodia. Practic există nenumărate funcţionalităţi ce pot fi implementate într-un astfel de device, totul ţine de imaginaţia fiecăruia.

ASUS VENTO BS-F422

Transferul şi stocarea temporară a informaţiilor au devenit atât de simple şi de normale încât cei mai mulţi dintre noi realizează aceste operaţii în fiecare zi. E şi normal, din moment ce există tot felul de device-uri conectabile la porturile USB ale PC-urilor ce uşurează aceste activităţi. Stick-urile sau flash-urile de memorie sunt cel mai frecvent utilizate, însă capacitatea de stocare destul de limitată ne face să apelăm la reţete mai clasice. Utilizarea HDD-urilor externe nu mai este de mult o noutate, iar de curând cei de la Asus au lansat un device foarte interesant ce facilitează acest lucru. Practic, noul Asus Vento BS-F422 este o carcasă din aluminiu în interiorul căreia se poate instala un HDD de 2,5 ţoli cu interfaţă SATA. Soluţia e cât se poate de practică, dar şi avantajoasă ca preţ. Practic, mai rămâne doar achiziţionarea HDD-ului. În funcţie de necesităţile de stocare sau buget, puteţi alege un model cu o capacitate cât mai convenabilă. Instalarea se face foarte simplu, iar odată montat HDD-ul în „cutiuţă", e gata de a fi folosit. Pentru o utilizare în „parametri", este necesară asigurarea unei tensiuni de funcţionare mai ridicate, motiv pentru care veţi fi nevoiţi să apelaţi la bunăvoinţa unui al doilea port USB al calculatorului. Accesarea datelor se va putea face pe orice fel de PC, indiferent de sistemul de operare utilizat, nefiind necesară instalarea altor drivere.



Ofertant: SigmaNET Computers, **Preţ:** 29 Lei

USB FEVER 24 PORT



Fără să ne dăm seama, am devenit dependenţi de porturile USB ale propriului calculator. Fie el PC sau notebook, de cele mai multe ori, numărul de porturi USB incluse nu este suficient. În timp, adunăm tot felul de device-uri care odată şi odată trebuie conectate.
Atunci când nu ai suficiente porturi, recurgi la un hub USB, şi nu orice fel de hub, ci unul cu mai multe porturi USB. Cu o astfel de jucărie se pot conecta în acelaşi timp 24 de echipamente. Hub-ul USB dispune de o alimentare proprie, astfel că se garantează funcţionarea ireproşabilă a device-urilor conectate.
Preţul libertăţii? Puţin peste 200 de lei.

SONY ERICSSON VIVAZ

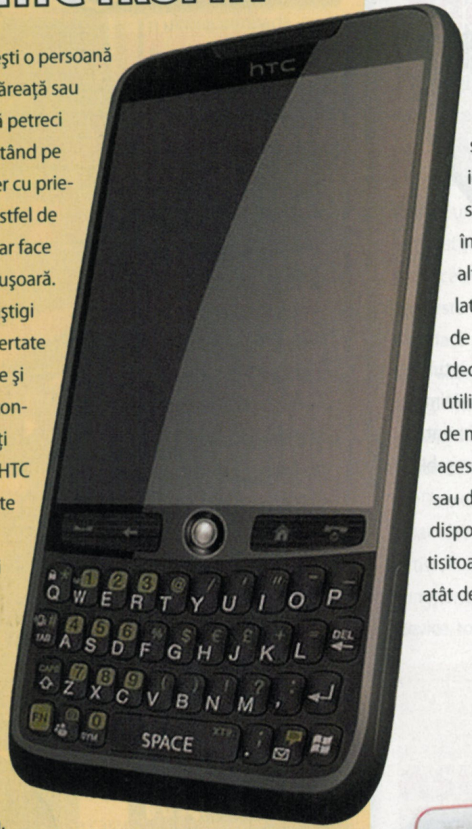


Specificaţii

- Reţele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/UMTS 850/UMTS 1900/UMTS 2100
- Dimensiuni: 107x52x12,5 mm
- Greutate: 97 grame
- Ecran: TFT, touchscreen, 16 mil. culori, 360x640 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: DA
- Cameră foto: 8 megapixeli (3264 x 2448), autofocus, LED flash, Geo-tagging
- Sunet: MP3, WMA, WAV, RA, AAC, M4A
- Video: WMV, RV, MP4, 3GP
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS
- GPS: DA, A-GPS
- TV-Out: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1200 mAh
- Stand-by: până 440 ore
- Talk time: maximum 13 ore

Sincer să fiu, mă aşteptam să se ajungă în acest punct, în care să am posibilitatea de a folosi telefonul mobil pe post de cameră video HD. Imaginile de mare definiţie nu mai sunt un secret, peste tot se vorbeşte de HD. Ar fi şi timpul să renunţăm la televizoarele clasice, dintre care multe folosesc încă tehnologie de acum 40 de ani. Viitorul este al televizoarelor de mare definiţie, unde bogăţia de detalii poate creşte în intensitate plăcerea privitului la TV. Iată că nici telefoanele mobile nu stau în loc şi, dacă doriţi să filmaţi evenimente importante din viaţa voastră la calitate HD, cu Sony Ericsson Vivaz o puteţi face. Lăsând la o parte designul său ce-mi dă un sentiment de deja-vu, tehnologic vorbind, acest produs are multe de oferit. Un ecran TFT senzitiv rezistent la zgârieturi, nenumărate posibilităţi de a realiza transferuri de date şi, nu în ultimul rând, un senzor foto de 8 megapixeli, cu ajutorul căruia puteţi înregistra şi filmuleţe HD în format 720. Toate acestea nu ar fi posibile dacă nu ar exista în configuraţia acestui terminal mobil procesorul PowerVR SGX ce rulează la frecvenţa de 720 MHz.

HTC TROPHY



Dacă eşti o persoană vorbăreaţă sau îţi place să petreci ore în şir stând pe messenger cu prietenii, un astfel de telefon ţi-ar face viaţa mai uşoară. Practic, câştigi puţină libertate de mişcare şi poţi fi în contact cu toţi prietenii. HTC Trophy este un fel de mini-mini laptop cu care poţi să lucrezi sau să te joci atunci când nu eşti acasă.

Ecranul său imens de tip senzitiv facilitează navigarea prin meniuri, în timp ce tastatura de tip QWERTY este mereu la îndemână, uşurând astfel transmiterea de mesaje SMS sau pe internet într-un timp foarte scurt. Ca sistem de operare, HTC Trophy utilizează varianta 6.5 de Windows Mobile, iar puterea de calcul de care dispune pică în sarcina procesorului Qualcomm MSN 7337 ce rulează la frecvenţa de 600 MHz. Ca o completare a funcţiei senzitive a ecranului, producătorii au inclus şi un mic buton cu funcţii de trackball. Cu ajutorul lui poţi să te mişti uşor şi rapid prin intermediul aplicaţiilor, ca şi cum ai lucra cu un mouse la PC. Să vedem totuşi cum vom sta la capitolul... preţ.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/UMTS 900/UMTS 2100
- Dimensiuni: 109x59x11 mm
- Ecran: TFT, touchscreen, 65.000 culori, 480x640 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 5 megapixeli (2560 x 1920), autofocus
- Sunet: MP3, WAV, WMA, eAAC+
- Video: MP4, WMV, H.264/H.263
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- GPS: DA, A-GPS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

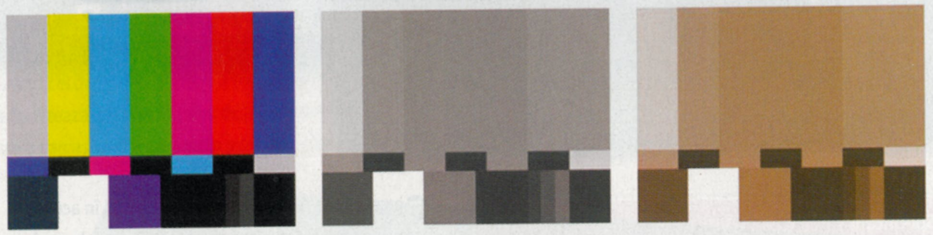
KINGSTON MOBILELITEG2 READER



Un memory stick e un memory stick. Multă lume îl foloseşte zilnic, pentru a-şi şti în siguranţă diversele documente sau proiecte la care lucrează. Totuşi, există şi situaţii, mai rare ce-i drept, în care trebuie să transfere şi alte tipuri de fişiere pe calculatorul personal. Ei bine, vorbim de telefoane, aparate foto sau video, PDA-uri sau alte device-uri ce utilizează ca suport de stocare carduri de memorie. Pentru a transfera conţinutul acestor carduri, este nevoie de un cititor de carduri sau de diferite cabluri ce permit conectarea acelor dispozitive la PC. O treabă complicată şi destul de costisitoare. Kingston oferă o soluţie pe cât de utilă, pe atât de practică. Un memory stick, cu diferite capacităţi de stocare (între 4 şi 32 de GB), ce include şi funcţia de cititor de carduri. Astfel, pe lângă memoria internă, se poate accesa în acelaşi fel şi conţinutul unui eventual card de memorie introdus în acest stick. În funcţie de capacitatea memoriei interne, preţul device-ului variază între 100 şi 500 de lei.

LG SERIE 1 RETRO TV





Nu vă impacientaţi. Nu este nicio greşeală. Continuăm rubrica retro cu o nouă apariţie modernistă. Cei de la LG pun în vânzare un nou model de TV. Dacă peste tot vedem aceleaşi LCD-uri şi plasme cu dimensiuni din ce în ce mai mari, însă cu acelaşi design negru lucios, ei bine acum vă puteţi „înviora" locuinţa cu un astfel de televizor… de pe vremea bunicii. Da, lucrurile bune nu mor aşa repede, iar pentru un plus de originalitate, producătorii au inclus în acest TV un tub catodic (CRT), butoane argintii rotative şi chiar o antenă de cameră în forma literei „V". Întoarcerea în timp se poate face foarte uşor: prin apăsarea unui buton puteţi urmări programele favorite atât color, cât şi în format alb-negru sau cu efect de sepia. Modernismul este totuşi prezent: televizorul are în dotare o telecomandă electronică de ultimă oră şi, evident, este realizat din materiale reciclabile. Hmm, şi când te gândeşti că unii chiar dau o grămadă de bani să vadă ca pe vremea bunicii... ciudată lume.

■ **BogdanS**



STĂPÂNII UNDELOR

Pun pariu că prima idee ce v-a încolţit în cap în momentul în care v-aţi văzut cu „sârma" de internet în casă a fost… rularea unui test de viteză. Nu tu firewall, nu tu antivirus, detalii, detalii. Chiar dacă sună puţin ciudat, cam asta ne interesează… cel puţin la început. Odată cu satisfacerea anumitor curiozităţi, vin şi celelalte cereri. În multe situaţii, s-a pus problema conectării la internet a celui de-al doilea PC sau chiar a celui de-al treilea. Soluţii temporare se găsesc. Sunt o grămadă de aplicaţii ce ajută la împărţirea unei conexiuni la internet. Totuşi dependenţa de alt calculator, surplusul de cabluri întinse prin casă, nesiguranţa sunt câteva din temerile pe care le puteţi întâmpina de fiecare dată. Router-ele wireless sunt de departe cele mai potrivite echipamente pentru acasă. Cu ajutorul lor împărţiţi internet la mai multe PC-uri, vă creează şi protejează reţeaua internă şi în felul acesta nu mai e nevoie să întindeţi şi fire prin casă. Transmiterea informaţiilor prin unde radio se poate face în multe moduri şi tehnologii, însă în acest moment este bine să migraţi către reţele wireless de tip „N". Graţie noii tehnologii se pot atinge rate de transfer de până la 300 Mbps şi în unele cazuri se simte şi o îmbunătăţire a calităţii semnalului în aria de acoperire a respectivului router wireless. Multe dintre aceste device-uri au devenit extrem de simplu de utilizat, interfeţele de configurare sunt de-a dreptul banale, anumite opţiuni ce pot suna mai ciudat sunt de cele mai multe ori explicate prin diverse meniuri de Help, iar în final, după câteva minuţele totul este funcţional.

Oferta de echipamente de acest gen este foarte bogată, existând o sumedenie de modele, iar cu ajutorul câtorva teste suntem gata să vă „lovim" cu sugestii numai bune de luat în seamă.

■ **BogdanS**

1 Hawking Hi-Gain Wireless-300N Router HWRN1A



SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecţie atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 66,66 Mb/s
Preţ: 424 Lei

2 ASUS RT-N16



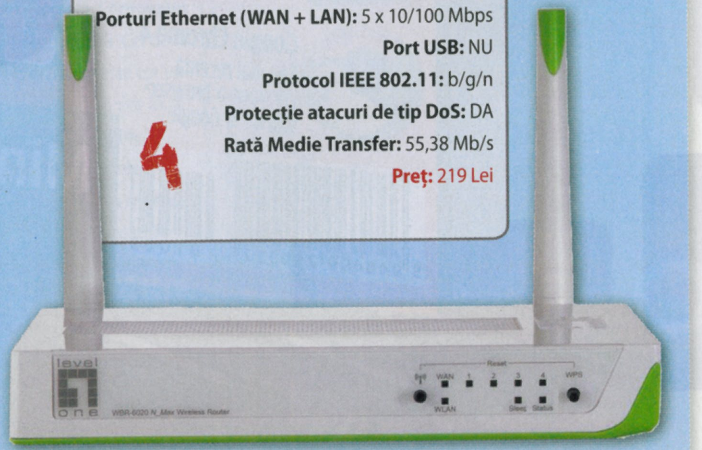
SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100/1000 Mbps
Port USB: 2
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecţie atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 43,94 Mb/s
Preţ: 529 Lei

3 Linksys Wireless-N Broadband Router WRT160NL-EE



SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: 1
Protocol IEEE 802.11: b/...n
Protecţie atacuri de tip D...S: NU
Rată Medie Transfer: 48,8... Mb/s
Preţ: 340 Lei

4 LevelOne N_Max Wireless Router WBR-6020



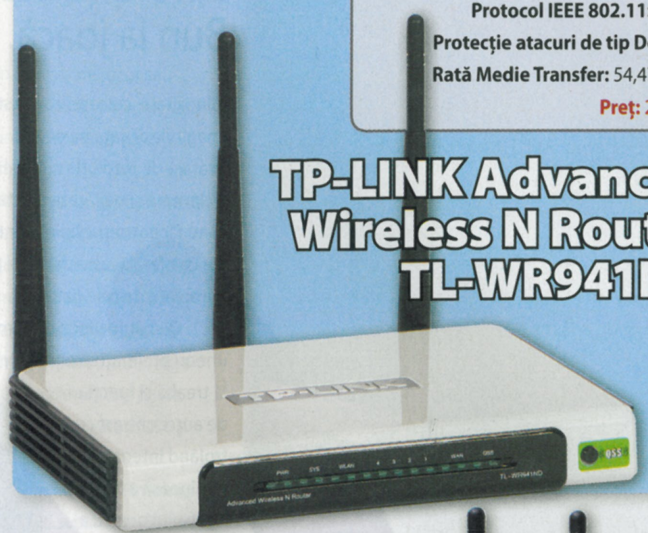
SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecţie atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 55,38 Mb/s
Preţ: 219 Lei

5 SMC SMCWBR14S-N2



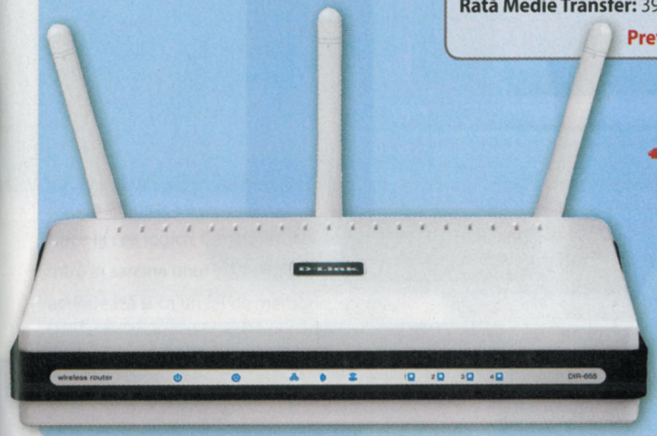
SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecţie atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 51,20 Mb/s
Preţ: 180 Lei

6 TP-LINK Advanced Wireless N Router TL-WR941ND



SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecţie atacuri de tip DoS: DA
Rată Medie Transfer: 54,47 Mb/s
Preţ: 255 Lei

7 D-Link Wireless N Gigabit Router DIR-655



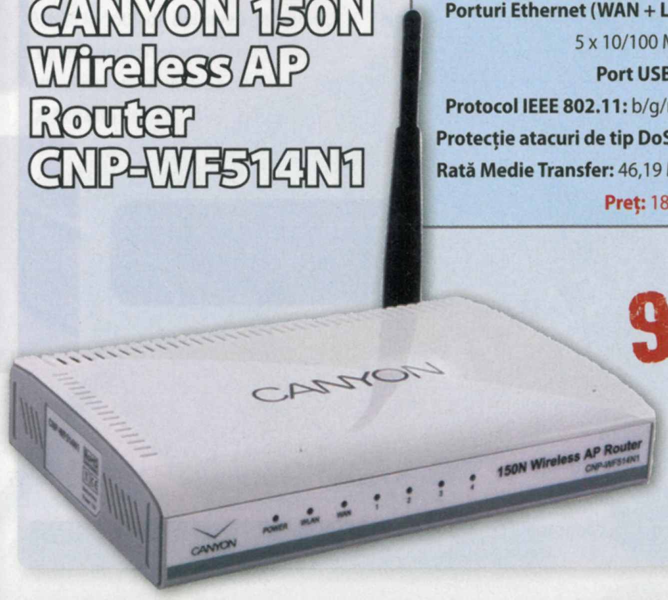
SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100/1000 Mbps
Port USB: 1
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecţie atacuri de tip DoS: NU
Rată Medie Transfer: 39,33 Mb/s
Preţ: 542 Lei

8 BELKIN Wireless N+ F5D8235nv4



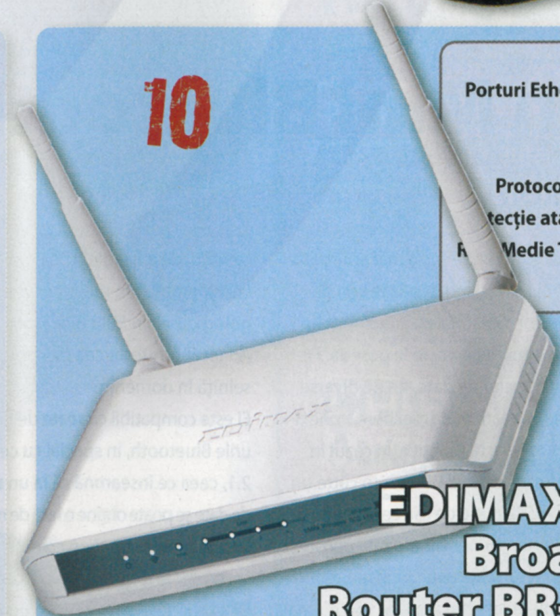
SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100/1000 Mbps
Port USB: 1
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
Protecţie atacuri de tip DoS: NU
Rată Medie Transfer: 55,96 Mb/s
Preţ: 399 Lei

9 CANYON 150N Wireless AP Router CNP-WF514N1



SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n150
Protecţie atacuri de tip DoS: NU
Rată Medie Transfer: 46,19 Mb/s
Preţ: 189 Lei

10 EDIMAX nMAX Broadband Router BR-6424N



SPECIFICAŢII:
Porturi Ethernet (WAN + LAN): 5 x 10/100 Mbps
Port USB: NU
Protocol IEEE 802.11: b/g/n
...tecţie atacuri de tip DoS: DA
R... Medie Transfer: 48,38 Mb/s
Preţ: 128 Lei

BenQ MK2442

Bun la joacă, bun la lucru



În cazul în care printre cumpărăturile de mărţişor aţi trecut cumva şi un monitor, atunci nu mai trebuie să vă agitaţi căutându-l. Cei de la BenQ tocmai au lansat pe piaţă un model de monitor-TV proaspăt ieşit de pe linia de asamblare.

Dacă la prima vedere pare a fi un simplu monitor LCD, ei bine trebuie să vă luminez şi să vă spun că BenQ MK2442 dă pe dinafară de tehnologie. În spatele ecranului LCD de 23,6 inchi capabil să afişeze imagini full HD se află o adevărată uzină tehnologică.

O sumedenie de funcţii sunt puse la lucru pentru a asigura o experienţă vizuală cât mai confortabilă şi mai plăcută. De exemplu, tehnologia Senseye; pusă la treabă, reglează automat anumite caracteristici legate de luminozitate, culoare, contrast şi claritate în funcţie de imaginile afişate pe ecran.

În afară de rezoluţia nativă HD a ecranului LCD ce oferă o claritate şi o plăcere a detaliului deosebită, producătorii au făcut tot posibilul pentru a implementa o tehnologie ce oferă aceste detalii şi palete coloristice cât mai apropiate de cele naturale.

O imagine face cât o mie de cuvinte, însă dacă uneori preferaţi să citiţi şi printre rânduri, atunci puneţi la treabă şi funcţia de autocontrast controlând intensitatea luminoasă a backlight-ului pentru a oferi un negru cât mai închis. În acest fel, se atinge o rată a contrastului chiar şi de 10000:1.



Datorită acestor caracteristici, multă lume l-ar putea considera un televizor LCD full HD. Adevărul este că poate fi folosit fără nicio problemă şi pe post de monitor pentru PC.

Partea de conectică este foarte bogată, oferind practic o soluţie pentru orice device video doriţi să conectaţi la el. Aşadar BenQ MK2442 dispune de 3 porturi HDMI, un conector component, unul Composite, unul Scart, unul S-Video, unul DVI şi chiar de un conector clasic de monitor D-Sub.

Pentru un adept al jocurilor de viteză, indiferent că ele rulează pe consolă sau pe PC, timpul de răspuns al imaginii este foarte important... mai ales în cazul LCD-urilor. Cu BenQ MK2442 nu trebuie să fiţi îngrijoraţi deoarece producătorii garantează o valoare de 5 milisecunde şi 170 de grade ca unghi de vizibilitate. Deci... să se învârtă roata!

Ofertant: Partenerii Benq, **Preţ:** 1099 Lei

Belkin Mini Bluetooth Adapter

Mic şi invizibil

Conexiunile wireless sunt din ce în ce mai apreciate indiferent de modul în care sunt realizate. Eu de exemplu am câţiva prieteni care abuzează de modulul Bluetooth al telefoanelor mobile pe care le posedă. Fie că vorbim de un simplu transfer de date, fie de diverse modele de căşti care mai de care mai şmechere, conexiunile de tip Bluetooth sunt foarte practice. În cazul în care doriţi să extindeţi funcţiile unui Bluetooth către un alt PC sau notebook ce nu dispune de aşa ceva, puteţi apela la un astfel de adaptor. Dimensiunile sale deosebit de reduse îl fac foarte practic şi aproape inobservabil chiar şi în cazul notebook-urilor. Prin urmare, nici nu mai este necesară deconectarea lui de la portul USB deoarece riscul de a fi „agăţat" din greşeală scade considerabil. Din punct de vedere tehnologic, Belkin Mini Bluetooth Adapter foloseşte cea mai nouă găselniţă în domeniu.

El este compatibil cu toate device-urile Bluetooth, în special cu cele 2.1, ceea ce înseamnă că la un transfer de date se poate obţine o rată de maximum 3 Mbps la care se adaugă şi un plus de siguranţă deoarece se foloseşte o formulă de criptare mult mai puternică. Distanţa maximă pe care o poate acoperi acest adaptor Bluetooth este de aproximativ 10 metri.



Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 39 Lei

CM Storm Sentinel Advance

Search and destroy profile

Odată cu mărţişorul, se deschide şi sezonul competiţiilor între clanurile din care fac parte gamerii. Se anunţă un sezon foarte bogat, mai ales că sunt preconizate câteva evenimente foarte importante la noi. Cu acest prilej, şi cei de la CM Storm şi-au pus lucrurile în ordine şi sunt gata să ne prezinte armamentul cu care vor intra în competiţie. Vârful de gamă în materie de instrumente de gaming este mouse-ul Sentinel Advance. Dacă la o primă vedere pare a fi un mouse obişnuit, ei bine, în momentul în care învârtiţi cheia în contact, i se activează instant toate funcţiile şi beculeţele.

Asemănarea cu o navă spaţială nu este chiar întâmplătoare. Toate luminiţele diferit colorate au un scop bine gândit şi uşor de interpretat. În primul rând, vorbim de un mouse de cursă lungă, dedicat gaming-ului profesionist, un mouse făcut pentru a oferi performanţă.

Ergonomia este unul din punctele sale forte. Poziţia mâinii pe el este foarte normală şi odihnitoare.

Suprafaţa de contact este acoperită cu un material cauciucat pentru aderenţă sporită şi confort. La ora actuală este la modă personalizarea diverselor lucruri. Ei bine, nici acest mouse nu face excepţie, el putând fi ajustat în funcţii şi greutate din doar câteva operaţiuni foarte simple. La baza acestuia se găseşte o zonă dedicată greutăţilor, ce pot fi aşezate în funcţie de necesităţile fiecărui jucător. Un bolid de Formula 1 este personalizat după stilul fiecărui pilot. La fel şi acest mouse.

Odată rezolvată partea tehnică, se trece la cea logică. Computerul de bord intră în sarcina unui cip Sentinel-X 64. El acţionează şi ca un fel de memorie internă, stocând toate preferinţele voastre cu privire la profiluri, script-uri, macro-uri sau alte reglaje de fineţe cu care v-aţi obişnuit. Pentru a fi mai uşor de recunoscut profilul cu care lucraţi, îi puteţi aloca una dintre cele 8 nuanţe ce iluminează mouse-ul.

Sensibilitatea mişcărilor este mult îmbunătăţită prin implementarea unui sistem dual de lasere.

Astfel, la 5600 de dpi, aveţi garanţia că şi cea mai mică mişcare a mouse-ului este detectată şi interpretată. Această valoare a dpi-ului poate fi modificată în funcţie de jocul sau preferinţele utilizatorului. Graţie unui mic display LCD aflat chiar pe suprafaţa sa, sunt afişate permanent valorile senzorului pe axele X şi Y.

În cazul în care niciuna din valorile predefinite nu vă este pe plac, puteţi reprograma mouse-ul la o simplă apăsare a unor combinaţii de butoane. Astfel puteţi alege orice valoare între 1 şi 5600 dpi în paşi de câte 25, pe oricare dintre axe. Pentru un plus de personalizare, pe acelaşi ecran LCD puteţi chiar afişa în permanenţă logoul clanului din care faceţi parte. Cu ajutorul unei aplicaţii ce îl însoţeşte puteţi face şi astfel de modificări.

Un alt concept, pe care eu nu l-am mai întâlnit la alţi producători, este cel legat de securitate. Există o vorbă ce spune că în dragoste şi-n război totul este posibil. Ei bine, chiar şi în competiţiile acerbe mereu se găseşte câte un „binevoitor" dornic să pună la cale câte o trăsnaie. Sub acest pretext, cei de la CM Storm au inclus şi un nou accesoriu ce se livrează împreună cu acest mouse. Cu ajutorul lui se împiedică dispariţiile misterioase ale mouse-urilor de pe pad-urile jucătorilor în pauzele dintre meciuri. Practic, acest sistem anti-furt se ataşează de carcasa PC-ului şi datorită unui concept foarte simplu agaţă mouse-ul de fir şi nu îi mai dă drumul decât atunci când posesorul doreşte acest lucru. O idee genială.



Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** 279 Lei

Belkin Conserve

Ofertant: Partenerii Belkin, Preț: 150 Lei

Gardianul electrocasnicelor

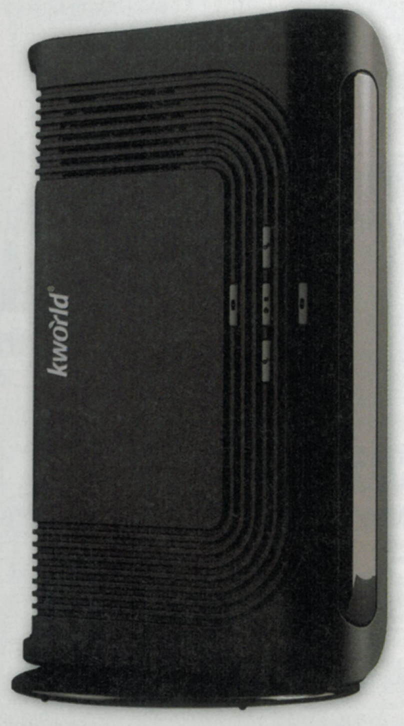


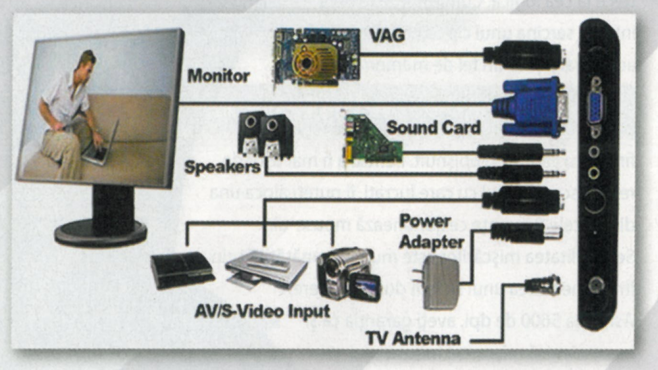
Într-o locuință cât de cât pusă la punct, în timp, se adună o sumedenie de echipamente electronice. Multe dintre ele consumă curent chiar și atunci când sunt teoretic oprite. Mulți dintre noi au auzit de stand-by, iar acesta se întâlnește la o gamă foarte mare de aparate. Acest mod stand-by pune respectivul aparat în postura de a aștepta în permanență o comandă din partea noastră. Această așteptare ne costă, deoarece în tot acest timp respectivul echipament consumă energie electrică. Mai nou, toți producătorii încearcă să realizeze echipamente care să aibă un consum de energie cât mai mic. În cazul în care dispuneți de mai multe echipamente de acest gen, deja vă loviți de o problemă destul de costisitoare. Cei de la Belkin au conștientizat acest lucru și au realizat un prelungitor inteligent. El are în dotare 8 prize, dintre care 6 pot fi decuplate de la rețea printr-o simplă apăsare de buton fie el de pe prelungitor, fie din... telecomandă. Aceasta poate acționa chiar și de la o distanță de 20 de metri întreruperea alimentării cu energie a respectivelor echipamente. Telecomanda poate fi de sine stătătoare sau poate fi montată într-un suport ce se prinde de perete, poate chiar lângă întrerupătoarele de lumină. Astfel, în momentul în care închideți lumina în cameră, puteți opri și respectivele echipamente să mai consume energie. Pe lângă această funcționalitate, prelungitorul include și un sistem de protecție la supratensiune și un filtru pentru eliminarea zgomotelor electrice din rețea. În acest fel, vă puteți proteja echipamentele electronice ce au o valoare foarte mare și le puneți la adăpost de anomaliile ce pot apărea în rețeaua electrică. Puteți verifica în permanență dacă echipamentele conectate la acest prelungitor sunt protejate prin intermediul unui indicator ce semnalizează dacă este conectat corect la o priză cu împământare.

La baza prelungitorului, producătorii au inclus un sistem de cleme ce au rolul de a păstra o oarecare ordine între cablurile conectate în respectivele prize. Belkin Conserve ar trebui să fie un device indispensabil, mai ales că valoarea investită în el va fi recuperată într-un timp foarte scurt.

KWorld TVBox 1680ex

Ferestre către lume...





Știu că poate nu vă vine să credeți, dar acest tuner TV extern poate fi răspunsul la rugăciunile multora dintre voi. Tunerele TV externe nu sunt altceva decât mici device-uri ce vă pot transforma monitorul personal într-un TV, fără a implica în vreun fel calculatorul. Spre deosebire de un tuner TV extern obișnuit, Kworld TVBox 1680ex poate recepționa și semnal TV de mare definiție. Așadar, dacă sunteți într-o zonă în care puteți recepționa astfel de programe, un device de acest tip poate fi o alegere foarte bună. Totuși, chiar dacă dispuneți doar de celebrul cablu TV sau de antena de pe bloc, mulțumită tunerului hibrid încorporat, puteți urmări fără probleme și posturile TV recepționate în mod analogic. De ce am zis că acest tuner poate fi visul multora dintre voi, gamerii împătimiți? Foarte simplu. Cei de la Kworld au inclus câteva cabluri speciale și conectori mai deosebiți în care puteți să vă conectați și... daaaa... consolele de jocuri!!! Începând de la Nintendo Wii și continuând cu Xbox 360 sau chiar PS3. În acest fel vă puteți juca în voie, fără a mai deranja pe nimeni pentru că dețineți monopolul pe televizorul familiei. Într-o astfel de conjunctură, Kworld TVBox 1680ex poate fi o soluție foarte convenabilă chiar și atunci când nu dispuneți de un televizor LCD sau plasmă.

În funcție de monitorul pe care îl conectați la acest tuner, puteți seta rezoluția potrivită astfel încât imaginea afișată să fie cât mai exactă. Puteți alege între 800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024 x 1440 x 900 și 1680 x 1050. Totodată se pot face și mici variațiuni pe tema geometriei monitorului, alegându-se între formatele 4:3, 16:9 sau chiar 16:10.

O funcție specială ce poate fi foarte utilă multora dintre voi este PIP, picture in picture. Odată activată această funcție, vi se permite să urmăriți un program TV într-o mică fereastră, în timp ce pe întreg ecranul poate fi chiar desktop-ul calculatorului. În același timp, puteți vorbi cu prietenii pe messenger și urmări un program TV live. TVBox 1680ex vine însoțit și de o telecomandă, de care sincer nu sunt chiar mulțumit. Este de mici dimensiuni și destul de non-ergonomică. Personal aș fi ales o soluție ceva mai practică din moment ce teoretic aș folosi-o aproape zilnic.

Ofertant: ITDirect, Preț: 209,9 Lei

Edimax nLITE Wireless 3G Portable Router 3G-6210n

Ofertant: Partenerii Logitech, Preț: 339 Lei

Internet broadband peste tot



În sfârșit, au început și ofertanții de telefonie mobilă să ne bombardeze cu promoții pentru internet mobil. E drept, ofertele sunt de ceva timp pe piață, însă acum au început să se dezghețe și prețurile. În aceste condiții, un posesor de notebook se poate bucura de internet broadband oriunde ar călători. Cea mai obișnuită metodă de a intra online este prin intermediul modemurilor 3G ce se conectează la calculator printr-un port USB.

Între timp au apărut și diverse soluții ce facilitează accesul online pentru mai mulți utilizatori, indiferent unde s-ar afla aceștia, cu condiția ca ei să fie cât de cât împreună. O astfel de soluție este acest router Edimax. Ca orice alt router, el reușește să împartă o conexiune, fie ea și 3G, între mai mulți clienți. Avantajul acestui model este că dispune de propria lui sursă de energie, grație unui acumulator inclus. În acest fel, puteți crea un hotspot wireless în orice locație. Funcționarea lui este ireproșabilă, mai ales că modul wireless este compatibil cu standardul N draft. În aceste condiții, clienții wireless conectați pot realiza conexiuni wireless de maximum 150 Mbps.

Edimax 3G-6210n poate fi configurat prin intermediul unui browser web. De aici se pot realiza tot felul de setări, de securitate, de permisiuni sau de viteză.

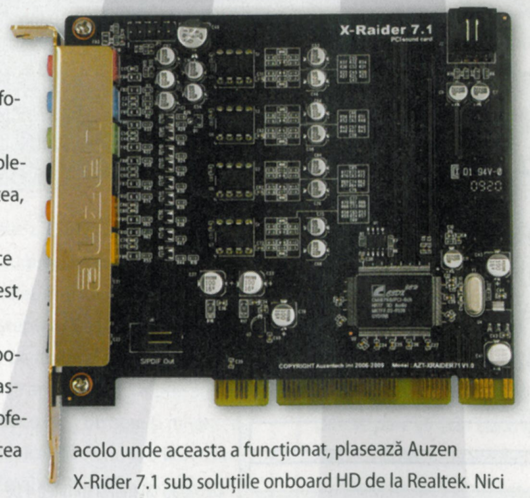
Faptul că se înțelege de minune cu orice modem USB 3G este un mare plus. El are însă în dotare și un port Ethernet, ce poate funcționa în două moduri. În prima fază, în el se poate conecta orice device care are nevoie de acces la internet doar prin intermediul unui astfel de port sau îl puteți folosi dacă doriți să împărțiți o conexiune la internet pe fir... ca un router obișnuit. Împreună cu modemul 3G, puteți crea astfel o conexiune de tip fail-over, garantându-vă prezenta pe internet chiar și atunci când conexiunea fixă întâmpină dificultăți sau alimentarea cu energie electrică este întreruptă. În doar câteva secunde, se va face automat comutarea de pe o conexiune pe cealaltă și în acest fel vă puteți desfășura în continuare activitatea pe internet.

Dimensiunile reduse și autonomia de aproximativ două ore fac din acest modem un instrument foarte util în călătoriile prin țară. Nu mai sunteți nevoit să alergați mereu după un hotspot, iar la nevoie puteți conecta mai multe device-uri la un loc la o simplă apăsare de buton.

■ **BogdanS**

Auzentech Auzen X-Raider 7.1

Onboard sau on-board?



Asus Xonar DS are un rival în zona de preț scăzut, anume placa de sunet Auzen X-Rider 7.1. Cipul folosit de aceasta din urmă este tot unul produs de C-Media: CMI8768. Este vorba de o soluție ieftină, implementată cu un minim de componente. Cu toate acestea, Auzentech a folosit opampuri de calitate (Texas Instruments NE5532P), montate pe socluri, nu lipite, ce pot fi schimbate după gustul utilizatorului. Îmi manifest, totuși, reținerea în fața acestei opțiuni pretențioase a producătorului, deoarece CMI8768 are codecul încorporat și nu este o soluție Hi-Fi, ci doar una eficientă sub aspectul raportului calitate/preț. Astfel, calitatea audio oferită de Auzen X-Rider 7.1 este comparabilă numai cu cea a soluțiilor audio onboard, față de care nu ia un avans semnificativ. În orice caz, nu la fel de semnificativ precum prețul de 200 și ceva de lei la care poate fi găsită la noi în țară. Nici pe partea de jocuri nu am cuvinte de laudă, deoarece lipsa de consistență în suportul pentru EAX 2.0, precum și calitatea scăzută a procesării mediului acustic, acolo unde aceasta a funcționat, plasează Auzen X-Rider 7.1 sub soluțiile onboard HD de la Realtek. Nici sub aspectul suportului software Auzen X-Rider 7.1 nu aduce funcții aparte, suplimentare, dat fiind că driverele oferite de acesta sunt chiar cele ale producătorului cipului C-Media, ceea ce nu le diferențiază de cele ale soluțiilor onboard similare.

■ **Marius Ghinea**

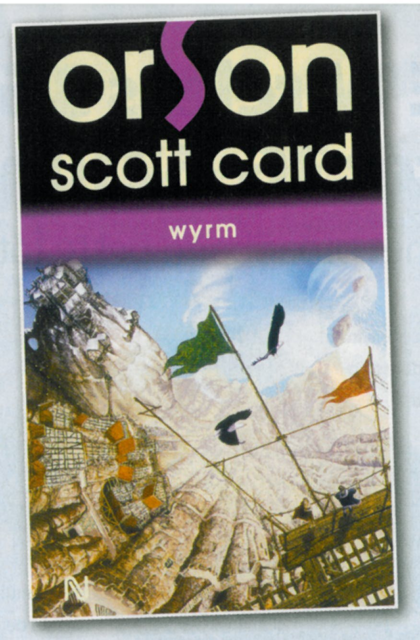
Ofertant: pc-coolers.ro, Preț: 230 Lei

Titlu: WYRM

Autor: Orson Scott Card

Traducere: Roxana Brânceanu

Colecţie: Nautilus



Orson Scott Card este singurul autor de science fiction care a primit în doi ani consecutivi premiile Hugo şi Nebula, cele mai importante distincţii ale genului SF. Orson Scott Card a fost onorat cu aceste distincţii pentru romanul Jocul lui Ender şi continuarea acestuia, Vorbitor în numele morţilor. Orson Scott Card descinde din primii mormoni americani şi a fost misionar în Brazilia pentru Biserica lui Iisus Hristos a Sfinţilor din Zilele din Urmă. Şi-a început cariera literară ca poet, apoi a fost atras de dramaturgie şi a adaptat opere literare pentru teatrul radiofonic. Mai târziu, a scris el însuşi piese originale. A devenit scriitor liber profesionist după ce a semnat primele contracte pentru două romane SF. După ce şi-a înfiinţat propria companie teatrală, Orson Scott Card a lucrat în calitate de corector, apoi de redactor în editura BYU Press. Orson Scott Card a câştigat numeroase premii, dintre care cele mai importante sunt Premiile Hugo (Jocul lui Ender, Vorbitor în numele morţilor, Eye for Eye, How to Write Science Fiction and Fantasy), Premiul Nebula (Jocul lui Ender, Vorbitor în numele morţilor) sau Premiul Locus (Seventh Son, Red Prophet, Lost Boys, Maps in a Mirror: The Short Fiction of Orson Scott Card, Alvin Journeyman, Vorbitor în numele morţilor). De asemenea, în 1978 a câştigat Premiul John W. Campbell pentru cel mai bun tânăr autor. În prezent, Orson Scott Card lucrează la scenariul unui film inspirat de Jocul lui Ender.

„Card scoate la iveală filozofii din noi şi îi obligă să reflecteze la suflet sau la cupluri conceptuale ca «bine/rău» şi «greşit/corect».” **The Washington Post**

„Fiecare cuvânt al lui Orson Scott Card e încărcat de înţelesuri. În Wyrm, nominalizată de New York Times printre cele mai bune cărţi ale anului 1997, explorează cu iscusinţă temele credinţei, ale destinului şi ale iertării din binecunoscuta serie Ender. Imakulata este o lume complexă atât din punct de vedere biologic, cât şi social. Romanul putea să fi fost de două ori mai lung, dacă ar insistat pe detalii, dar stilul lapidar ales de Card conferă senzaţia de mit, de legendă adânc ascunsă în subconştientul omenirii.” **Locus**

Noua aventură fantasy a lui O.S. Card este încă un pas spre iluminare, în care îşi testează nemilos eroul. O fabulă minunată!” **Publishers Weekly**

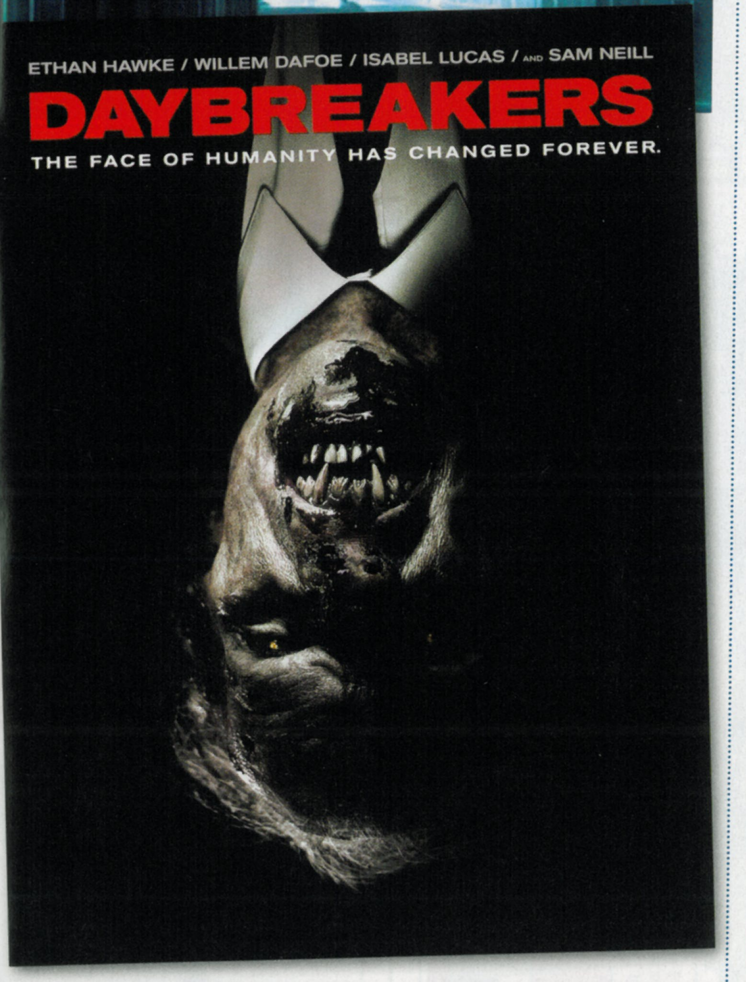
CÂŞTIGĂTORII LUNII IANUARIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia ianuarie, ce a avut ca premii cinci romane Ucenicul Asasinului de Robin Hobb, sunt: **Rădeanu Silviu** din Urziceni, **Lica Graţian Tiberiu** din Craiova, **Dogaru Marian** din Bucureşti, **Vîlcu Mihaela** din Galaţi şi **Ciontu Nicu Dan** din Craiova.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



Nu-am înţeles niciodată febra fetelor care par să se fi bronzat la frigider vizavi de palizii reprezentanţi ai fanteziilor lui Anne Rice & Co. Pe de altă parte, n-am înţeles pe deplin nicio febră feminină faţă de metrosexualitate, drept pentru care părerea mea despre filmele cu vampiri a rămas constantă de-a lungul anilor: prefer cât mai puţin onanism pseudo-filosofic despre blestemul nemuririi şi cât mai multe scene în care băieţii cu arbalete să joace tir cu dihăniile colţate. În întâmpinarea mea a venit trailer-ul lui Daybreakers, un film care încearcă să împace cele două concepte printr-o premisă destul de originală: într-o lume în care aproape toţi oamenii au fost transformaţi în vampiri, supravieţuitorii sunt în mare parte utilizaţi ca baterii de sânge în nişte ferme similare celor de electricitate şi căldură din Matrix. Intră în scenă Ed Dalton (Ethan Hawk), hematologul şef al vampirilor, care, sub presiunea unui deadline ce marchează extincţia rasei umane şi prin extensie a tuturor răcoritoarelor cu aromă de hemoglobină de la



chioşcurile de sânge ale vampirilor, trebuie să realizeze un substitut bun de băut sau supt. Dar nu prea apucă. M-am apropiat de film cu promisiunea unei jugulare zemoase, dar odată ce am pus botu' pe gâtlejul peliculei, m-a lovit un miros înţepător de parfum sfinţit. Trebuie să recunosc că mă aşteptam la ceva mai mult din partea lui Daybreakers – ceea ce începe ca o epopee pe tărâmul moralităţii se aplatizează în scurt timp şi devine o jonglerie stângace americănească prin stufărişul fascismului. Drept pentru care am scos din frigider o ladă de bere şi mi-am revizuit perspectiva – Daybreakers este un film de duminică excelent, la o bere sau şaisprezece, mai puţin decât a promis prezentarea şi mai mult decât văicărelile porumbeilor sensibiloşi din Twilight('s Creek).

Totul e să nu iei în serios discursurile moralizatoare pe care Ethan Hawk le-a repetat în faţa oglinzii, în numele asigurării automobilistice şi altor cheltuieli pe care a trebuit să le acopere din bani munciţi şi taxe neplătite.

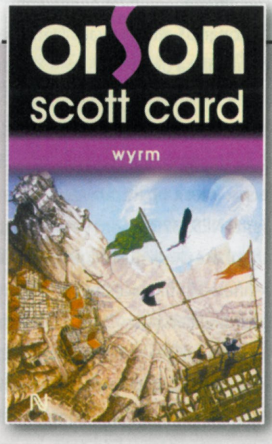
■ **Zuluf**

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane WYRM de Orson Scott Card răspunzând la întrebarea:

Ce premii a primit Orson Scott Card în doi ani consecutivi?

- Oscar şi Cerbul de Aur ☐
- Panseluţa de Argint şi Pensula lui Paco ☐
- Hugo şi Nebula ☐



Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2010. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna mai 2010 a revistei.
Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

www.wildammo.com/2009/08/09/what-stormtroopers-do-on-their-day-off/



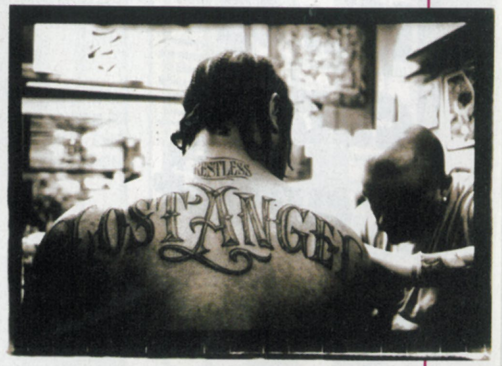
E păcat să crezi că stormtrooper-ii nu sunt şi ei oameni. Căci sunt. Ca mine şi ca tine. Doar că arată ca tine, nu ca mine. Adică la fel cu restul lumii. Identici. Poate crezi că este din cauza costumului de plastic. Dar nu. Şi sub exoscheletul lor făcut din derivate de petrol sunt identici. Sunt dubluri, tripluri, mai departe nu ştiu... la fel ca tine. Dar şi ei sunt oameni. Care simt, răcesc, se operează de apendicită şi de gâlci, se duc la film şi se uită la porn. La fel ca tine. Dar ce fac ei în timpul liber?

cmart.design.ru



Oricât de mult ai înjura ruşii, printre ei sunt totuşi oameni deştepţi şi foarte deştepţi. Uite, de exemplu, un site care e în viaţă de prin 2000 şi care în continuare te sperie de cât de bine arată şi, mai ales, prin ce arată. Cunoscut anterior sub numele de conclave obscurum, acum el a luat alt nume, dar păstrează elementele sale definitorii, plus extra. Ai chef să te uiţi la chestii creepy, să asculţi o muzică demnă de cele mai psihedelice filme de groază şi să întorci capul încercând să îţi dai seama ce se strecoară în spatele tău? Scrie adresa de mai sus într-un browser, fii sigur că eşti legat la internet şi bagă mare.

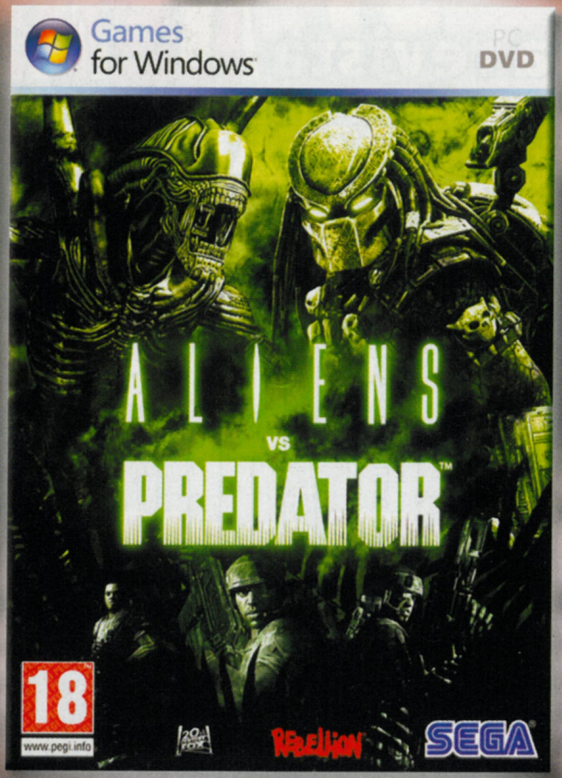
www.mistercartoon.com



Poate îţi e dragă viaţa şi îţi place să petreci. Poate îţi place să şi desenezi. Pe hârtie, pe pânză sau poate chiar şi pe pereţi. De ce nu şi pe piele? E un nene undeva în Estados Unidos care se pare că este mare meseriaş în a desena cu acul pe burţile celor cu o mare toleranţă la durere şi la critica celor din jur. Multe celebrităţi, mai ales repări, s-au dus la individ acasă şi l-au rugat să le deseneze câte un căţelus, o pisicuţă sau chiar un tigru cu un trandafir în gură într-un câmp de maci. Motive d-astea de tapiserie, gen Răpirea din Serai.

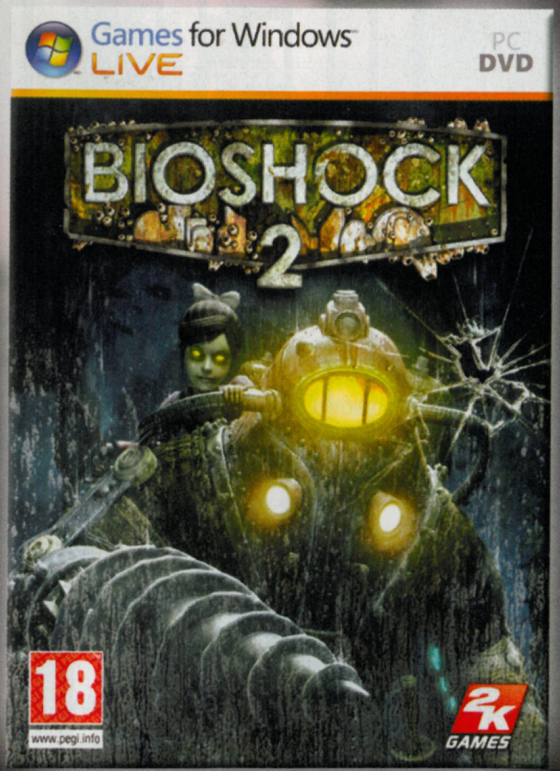
S.T.A.L.K.E.R. 2.0





Pregătiți-vă chiloțeii de schimb

Din nou la scufundiș





Francezul care a speriat lumea



BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
TU CUM M-AI UCIDE?
GreasyQuill
FACTION: RU
KIT: MEDIC
WEAPON: PKM
Medicul de infanterie, o prezență reconfortantă pe câmpul de luptă, care face deseori diferența între viață şi moarte, între victorie şi înfrângere. Înarmat până in dinți, letal în luptele corp la corp... Armele pentru atacuri de la distanță şi artileria vor elimina adversarii pentru totdeauna.
snokennoken
BennyTheBuff
EpicBubble
Muttleyp
Puretonic
5 MARTIE 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM
16
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD
PS3
DICE
EA
© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield Bad Company, Frostbite si sigla DICE sunt marci comerciale detinute de EA Digital Illusions CE AB. EA si sigla EA sunt marci comerciale detinute de Electronic Arts Inc. Playstation, „PS" si „PSP" sunt marci comerciale detinute de Sony Computer Entertainment Inc. Sigla Playstation Network este marca de serviciu Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE si siglele Xbox sunt marci comerciale detinute de grupul de companii Microsoft si sunt folosite sub licenta acestuia. Toate celelalte marci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor detinatori.